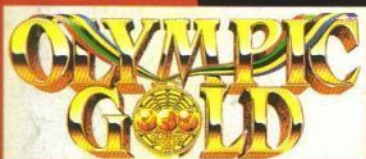
http://speccy.altervista.org/
K
AMIGA
PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER NES
+ ALTRI...
Anno IV n. 6 K 40
GIUGNO 1992
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
20 ANNI DI VIDEOGIOCHI · 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI ·
20
GLI ANNI DELL'ATARI RACCONTATI DA CHRIS CRAWFORD
SCOOP
INDIANA JONES IV
L'AVVENTURA CHE NON VEDRETE AL CINEMA
Speciale Campionati Europei
Calcio a voragine con la Gialappa's Band
Trucchi e tattiche
Police Quest 3, Immortal, Shadowlands e Cruise for a Corpse
ESCLUSIVA
Games Developers Conference 1992
I migliori cervelli dei videogiochi a convegno
Glénat
RECENSIONI
JAGUAR • LEGEND • STEEL EMPIRE • FREE DC • THE ADDAMS FAMILY • JIM POWER • LEGEND • GLOBAL EFFECT • MYTH • DISCOVERY • HEIMDALL • DUNE • MYTH • PLAN 9 • STRIKER • JOHN BARNES' EUROPEAN SOCCER • SENSIBLE SOCCER • THE MANAGER
http://speccy.altervista.org/
Esempio

MEGA DRIVE

OFFICIAL LICENSEE

U.S. GOLD

GAME GEAR

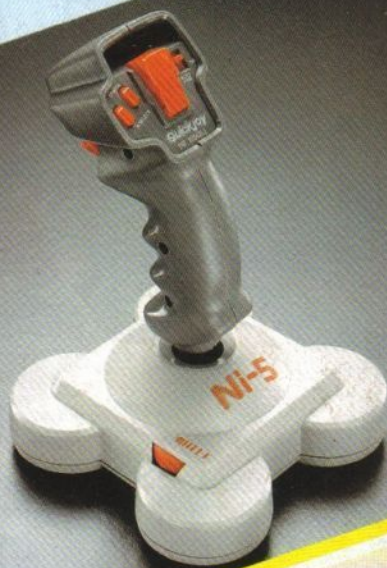
VIDEOGIOCO SEGA PORTATILE

OLIMPIC GOLD LA CASSETTA UFFICIALE DELLE OLIMPIADI E' DISPONIBILE NELLE 3 VERSIONI MASTER SYSTEM II MEGA DRIVE E GAME GEAR

TV TUNER E' UN ACCESSORIO PER UTILIZZARE GAME GEAR COME UN TELEVISORE PORTATILE A COLORI. (venduto separatamente)

GIOCHI PREZIOSI

JOYSTICKS
ED ACCESSORI

SV 305
COMPATIBILE
NINTENDO®

SV 301
COMPATIBILE
NINTENDO®

SV 401
COMPATIBILE
SEGA®

I marchi Nintendo e Sega,
sono marchi registrati
delle rispettive case produttrici.

SV 405
COMPATIBILE
SEGA®

HTD HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.
34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX

AMSTRAD

VIVERE LA TECNOLOGIA

PC 5286 - Computer 80286 16 Mhz, 1MB RAM, grafica VGA, mouse in dotazione - In più il fantastico GRINTA PACK con 100 giochi/programmi e il prestigioso LOTUS WORKS: videoscrittura, foglio elettronico, data base, comunicazione; oltre al monitor a colori e disco fisso opzionali.
Prezzo IVA inclusa da L. 1.359.000

LA GRINTA AGUZZA L'INGEGNO

(Con AMSTRAD e la tua grinta, il computer diventa semplicissimo!)

Pronto Amstrad: 02/3263210 - Nei migliori negozi di elettrodomestici, Hi-Fi, Computer Shop.

40

Dopo la recensione esclusiva di *Ultima VII* del mese scorso, K tira fuori dal cilindro un altro coniglio... ehm... un'altra esclusiva. Non abbiamo voluto fare gli sbruffoni e ci siamo limitati ad annunciare la recensione di copertina di questo numero - *Indiana Jones, The Fate of Atlantis* - con un "modesto" *scoop*, ma a quanto ci risulta si tratta di un'esclusiva europea. Infatti, secondo quanto ci ha detto la LucasArts (eh sì, non si chiama più LucasFilm), siamo l'unica rivista europea ad avere al momento in cui scrivo una copia di pre-produzione di *Indiana Jones*.

Le primizie, comunque, non si fermano qua. Come potrete vedere, leggendo i nomi dei collaboratori di questo numero, abbiamo allargato la rosa dei nostri collaboratori d'oltre Manica. Date quindi il benvenuto a Gary Penn (ex-direttore di Zzap inglese e di The One, ed ora consulente editoriale di Amiga Power), Steve Cooke (ex-direttore di ACE ed ora *freelance*) e Derek de la Fuente (collaboratore, tra le altre, della rivista francese Joystick e della tedesca ASM). Grazie a loro e ai nostri redattori/collaboratori continueremo a realizzare una rivista sempre attenta alle novità, tempestiva con le recensioni e al passo con tutto quello che succede nel mondo del divertimento elettronico. Continuate a leggerci e non resterete delusi. Parola.

P.S. Consentiteci un pensierino finale per due nostri collaboratori, Matteo Bittanti e Tiziano Toniutti, che tra poco dovranno affrontare gli esami di maturità.
In bocca al lupo, ragazzi! È un "Crepi il lupo!" quello che sentiamo gridare dalle migliaia di lettori di K?

sommario

15 Tre giorni di gioco totale con la scusa di parlare di lavoro. Steve Cooke ficca il naso dappertutto e ci racconta cosa ha scoperto.

69 In vista degli Europei siamo entrati in clima con uno speciale e...con un incontro ravvicinato con la Gialappa's Band. Naturalmente giocando a calcio...

58 *Bargon Attack* della Cocktail Vision atterra sui nostri schermi. Tutti i segreti dell'erede di *Zak McKraken* nella recensione di Paolo "Tnt" Paglianti.

42 La sfida a *Lotus Turbo Esprit II* lanciata dalla Core. Chi ci guadagna in questi casi siamo noi giocatori...

89 I lettori di K sono stati più bravi di noi e hanno beccato il colpevole! Consoliamoci giocando a *Police Quest*.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andi Minini, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Alessandro Cattelan, Alessandro Diano, Enrico Mari Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Alex Pasetto, Ti Toniutti, Gary Penn, Steve Cooke, Derek de la Fuent

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70
Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

JAGUAR XJ220

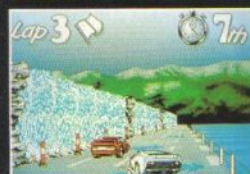
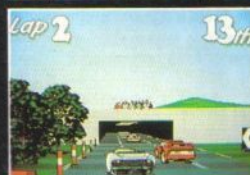
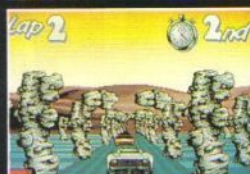
Guida la tua Jaguar XJ220 sfidando altre eccezionali automobili tra cui Ferrari, Porsche e Lamborghini! Oltre 36 circuiti attraverso 12 paesi. Correrai con le piu' sfavorevoli condizioni di tempo, destreggiandoti tra cascate d'acqua, tunnel, scogliere, ponti e sentieri di montagna.

- ***Nebbia, Neve, Vento, Pioggia e tempeste di Sabbia.***
- ***Possibilita' di gioco ad 1 o 2 (Schermo diviso a meta').***
- ***Controllo via Joystick o Mouse.***
- ***Editor di pista: potrai creare il tuo tracciato!***
- ***Dovrai tener d'occhio le tue Finanze!***

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/B-00178-Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

Disponibile per Commodore Amiga e Atari st (Entrambi 1 mega).

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511

Schermate dalla Versione Amiga.

ASPIRANTI PROGRAMMATORI, SIETE AVVERTITI...

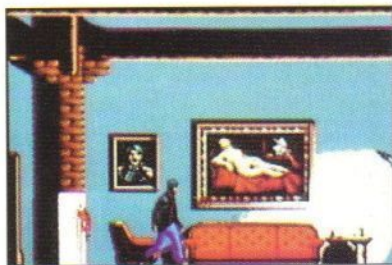
Benvenuto alla Proxxima Entertainment...

La Softel ha annunciato la nascita della propria software house. I programmi prodotti dalla *Proxxima Entertainment* riguarderanno soprattutto software ludico per macchine a 8 e 16 bit. La Proxxima desidera essere un punto di riferimento per tutti coloro che si avvicinano per la prima volta al settore dei videogame e per chi, già operatore del settore, non ha ancora trovato una situazione adatta alle proprie esigenze. Offerte di collaborazione e materiale dimostrativo possono essere indirizzati a:
SOFTEL s.a.s. - Ufficio Tecnico "Proxxima"
Via Antonino Salinas, 51/B - 00178 Roma

...e alla Terramarque

Galactic di Stavros Fasoulas

Nel frattempo un'altra società di software ha iniziato la propria attività sul mercato. Si tratta della finlandese *Terramarque LTD* che ha sede a Mechelininkatu, nei pressi di Helsinki. La politica della società prevede la pubblicazione di software di alta qualità per il sistema Amiga - una scelta dettata dalla tendenza che vede un sempre maggior numero di società di software abbandonare la scena degli home computer a favore delle console. Per quanto riguarda la filosofia che guiderà la progettazione e lo sviluppo dei titoli Terramarque, un portavoce ha dichiarato: "La nostra società intende perseguire un approccio non violento al mondo dei videogiochi. Molte persone che lavorano in questo ambiente sembrano dimenticare o ignorare il fatto che i videogiochi sono un prodotto destinato soprattutto a persone molto giovani. Realizzare prodotti che contengono violenza gratuita o basano il loro fascino su scene di sangue e distruzione è profondamente deprecabile".
Il primo gioco della Terramarque sarà uno sparatutto che "dimostrerà che è possibile realizzare un gioco di questo tipo senza utilizzare una singola scena violenta". Si tratta di *Galactic* del programmatore finlandese Stavros Fasoulas. Del gioco avevamo parlato a suo tempo su K32, sottolineandone l'inventiva e lo spirito romantico (Stavros non aveva nascosto il suo desiderio di rifarsi allo spirito dei primi giochi degli anni ottanta, dove la violenza era buffa e colorata e i programmatori ancora pieni di inventiva). Vi rimandiamo a K32 per un commento più completo su *Galactic* e sulla filosofia del suo programmatore e a uno dei prossimi k per la recensione.

Dylan Dog Incontra l'Amiga 600

Il *Kit Dylan Dog* è la nuova proposta della Commodore Italia per tutti coloro interessati all'acquisto dell'Amiga 600. Il kit contiene, insieme al computer, il gioco della Simulmondo completo di manuale di istruzioni, il fumetto *Il Ritorno degli Uccisori* (scritto da Tiziano Sclavi appositamente per l'uscita del gioco e disegnato dal duo bonelliano Montanari & Grassani), e la guida all'uso dell'A600 interamente in italiano. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle L. 679.000 Iva esclusa. Nel frattempo il videogioco di *Dylan Dog* conferma il proprio successo internazionale entrando nella "Top Ten" della rivista ungherese *576 KByte* (?!?).

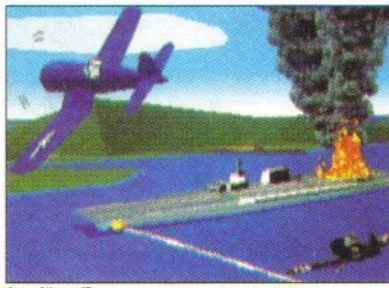
Corso di Design

La Domus Academy organizza il primo corso espressamente dedicato al design delle interfacce per sistemi informatici e telematici. Durante il corso varranno tenute lezioni teoriche, esercitazioni pratiche ed esperienze progettuali. L'iscrizione è assolutamente gratuita. Le lezioni inizieranno il 7/9/92 e termineranno il 18/12/92. Al corso saranno ammessi 25 studenti di età inferiore ai 25 anni laureati o laureandi in discipline vicine all'argomento del corso (architettura e designer, informatica e ingegneria elettronica). Gli studenti verranno selezionati attraverso un esame preliminare di ammissione.
Le domande di iscrizione, complete di curriculum, dovranno pervenire entro il 30/6/92 alla segreteria di Domus Academy - Strada 2 - Edificio C2, Milanofiori, 20090 Assago (Milano). Tel. 02/8244017.

LARRY VA IN VACANZA

Dopo un'annata particolarmente prolifica (*Larry V*, *Larry I* nuova edizione e *The Laffer Utilities*) Al Lowe ha annunciato che intende temporaneamente sospendere le avventure del beniamino di casa Sierra. Pare che il suo nuovo progetto sia una commedia western, e che il depliant del *Palomino Ranch* che accompagna la nuova edizione di *Larry I* sia legato a questo progetto. Non abbiamo idea di cosa verrà fuori questa volta dalla mente di Al...

NEWS

VOLI DI FANTASIA

Aces of the pacific

Mentre l'uscita di *Aces of the Pacific* dovrebbe essere imminente, alla Dynamix confermano che il secondo titolo della serie, *Aces over Europe* è in fase di completamento. La Dynamix sta inoltre per pubblicare non meno di tre data-disk per i suoi simulatori di volo, incluso un generatore di missioni per *Red Baron*. Come se non bastasse, la versione di *Red Baron* per il *Sierra Network* dovrebbe uscire a momenti. Questa versione permetterà a quattro giocatori di volare contemporaneamente come amici o avversari. Se arriverà qui in redazione, dubito che troverete in edicola numeri di K per un po' di mesi a venire!

Successo dell'EptaKontest

Una sfida dell'Eptakontest

Domenica 2 Maggio é iniziato l'EptaKontest, il torneo di Giochi di Ruolo presentato anche da Kappa. Nella prima giornata un ventina di party, divisi in 5 gironi hanno vissuto incredibili avventure: dopo pochi minuti dal fatidico gong d'inizio, nella sala Beta del Palazzo dei Congressi si parlava tranquillamente di ArchMage, Undead e Draghi vari, creando un'atmosfera davvero incredibile. Tra i numerosi partecipanti c'eravamo anche noi: Paolo "Ultima 7" Paglianti e Alex "Zelda III" Pasetto. Beh, il primo turno l'abbiamo passato, speriamo negli Dei dei Redattori...

I Nuofi Eroi della TV che tutti i Pimpi Ameranno...

Fish Police

Fish Police è la nuova serie di cartoni animati americani che sta attualmente spopolando sui canali CBS. Ambientata nella città sottomarina di Fish City - una versione subacquea della Los Angeles anni '40 e '50 di Philip Marlowe - la serie vede come protagonisti varie specie di pesci. L'atmosfera è quella tradizionale dei film di gangster: pistole, night club, jazz, impermeabili e, naturalmente, la mafia, guidata dal potentissimo "Codfather". Il punto forte di *Fish Police* sono i dialoghi: un mix di satira sociale, cinismo e filosofia "hard boiled" (quella della Scuola dei Duri di Hamnet e Chandler). Negli Stati Uniti (dove la serie viene tramessa in prima serata) l'*audience* è altissima - grazie al fatto che, come è avvenuto con i *Simpsons*, tra gli spettatori vi è anche una grande fetta di pubblico adulto. A quando il videogioco?

Pugni, Morsi e Schiaffoni

Humans

L'ennesimo affare legale del panorama videoludico vede agli angoli opposti del ring la Psygnosis e la Mirage. La prima accusa la seconda di avere palesemente ripreso la struttura di gioco di *Lemmings* nel suo nuovo programma *Humans* (vedi K-News del numero scorso). "Siamo intenzionati a difendere il patrimonio intellettuale della nostra società" ha dichiarato un portavoce della Psygnosis. Dal canto loro alla Mirage non sembrano essere molto preoccupati. "Chiunque abbia provato *Humans* può rendersi conto che tra il nostro gioco e *Lemmings* non c'è alcun punto di contatto. *Lemmings* è il programma che ha stabilito il nuovo standard per i giochi di piattaforme, ed è solo per questa ragione che molte riviste hanno messo a confronto i due titoli". L'ottimismo della Mirage si riflette nella messa in cantiere di *Humans II*, previsto per il Natale prossimo.

La Matsushita Entra nell'Arena delle Console

Le voci di un imminente ingresso del gigante giapponese nell'arena più infuocata del settore del videodivertimento sembrano confermate. È in fase di sviluppo avanzato una macchina a 32-bit basata sulla tecnologia CD. Il formato del CD sarà inedito, e non compatibile con alcun sistema presente sul mercato. Voci di corridoio affermano che il nuovo sistema non avrà rivali in termini di velocità e risoluzione grafica. Pare che in America stiano prendendo molto seriamente le potenzialità della nuova macchina - ancora prima che la sua esistenza sia annunciata ufficialmente. Il lancio è previsto per il 1993.

UN 386 GIOCOSO

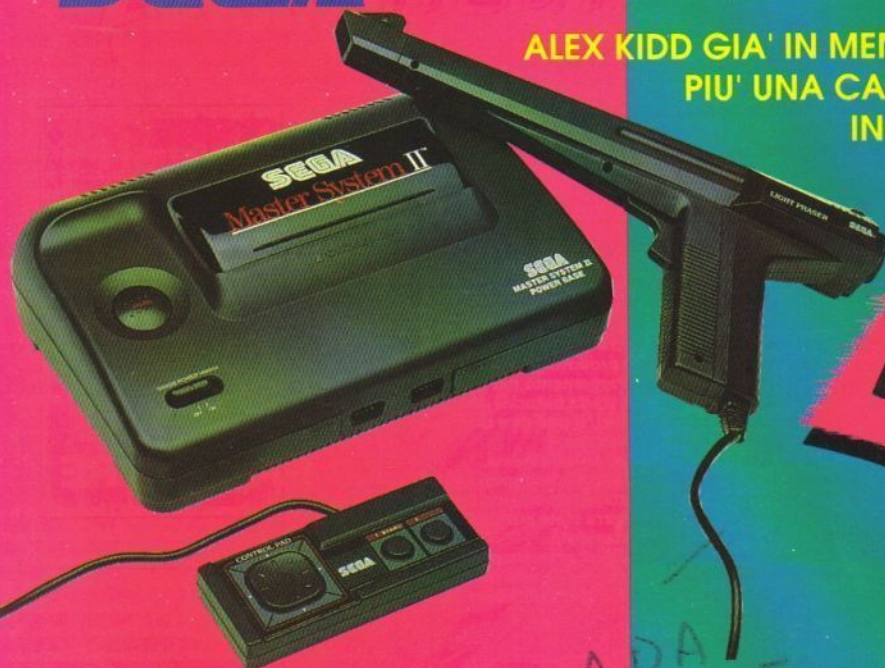
Sull'onda del successo del PC5286 Games Pack, la Amstrad ha deciso di venire nuovamente incontro alle esigenze di chi desidera acquistare un PC per giocare e non può permettersi di spendere decine di milioni per un sistema sofisticato. Nella confezione del nuovo SX Family Pack l'acquirente troverà un PC4386 a 20MHz, un hard drive da 80Mb, un monitor Sony VGA a colori da 10 pollici, una scheda sonora, due joystick e due altoparlanti. Insieme al computer verranno offerti tre giochi: *F-15 Strike Eagle II*, *Links* e *Prince of Persia* (si tratta, a nostro avviso, di tre ottimi titoli). Non mancheranno utility come *Microsoft Windows 3* e *Amstrad Manager*. Il prezzo non è stato ancora definito, per informazioni potete rivolgervi a Pronto Amstrad (02/3263210).

Master System II

SEGA

Plus

ALEX KIDD GIA' IN MEMORIA
PIU' UNA CASSETTA
INCLUSA

REGALA

UNA INCREDIBILE
OPPORTUNITA'

AI PRIMI 500 CHE
SPEDIRANNO LA PROVA
D'ACQUISTO
(CODICE A BARRE)* DEL
MASTER SYSTEM II PLUS
VERRA' DATO IN
OMAGGIO IL MITICO
VIDEOGIOCO PORTATILE
GAME GEAR

Operazione valida fino al 30/06/92

AUT. MIN. CONC.

GAME GEAR

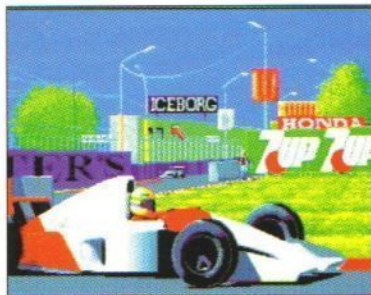
VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

GIOCO NON INCLUSO

SEGA INFORMA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

* unitamente allo scontrino fiscale attestante che l'acquisto [illegible]tato effettuato nel periodo Maggio/ Giugno 92

Esempio

Consigli per gli Acquisti

la 7up sponsor di F1 Grand Prix

La presenza (forse sarebbe meglio dire l'invadenza) della pubblicità in ogni aspetto della nostra vita quotidiana ha superato ogni limite. Ora è arrivata anche nei giochi per computer. Il merito (la colpa?) di tutto ciò è di una nuova società inglese, la Micro-Time Media, specializzata nella vendita di spazi pubblicitari nei videogiochi. La società è infatti responsabile della presenza dei "cartelloni pubblicitari" della Seven-Up e dell'olio lubrificante Duckham nel gioco della Microprose *Formula One Grand Prix* e della pubblicità dello snack Penguin in *Robocod* della Millennium.
Secondo il boss della Micro-Time Media, Danny Bobroff, per comparire i prodotti devono avere un qualche legame con l'argomento del gioco. Ovviamente, *Formula One Grand Prix* era una scelta naturale per le pubblicità della Seven-Up e della Duckham. Anzi, si può dire che esse aumentassero il senso di realismo della simulazione.
Questa pratica non è certo una novità. Nel mondo del cinema, soprattutto nei film americani, è ormai normale vendere spazi pubblicitari di questo genere: se vedete un attore fumare una certa marca di sigarette e bere una certa marca di birra state pur certi che la casa cinematografica è stata pagata profumatamente.
La Micro-Time Media ha altri accordi in ballo di cui al momento non ha voluto però dire niente. Proviamo a indovinare: che ne dite della pubblicità dei preservativi Control nel prossimo gioco di *Leisure Suit Larry* o delle scarpe Lotto in *Striker*?

Sim Tutto dalla Maxis

Lo splendido A-Train presto disponibile anche in Europa.

La società americana nota per *Sim City, Sim Earth* e il più recente *Sim Ant* sembra non aver intenzione di abbandonare il filone che gli ha dato onore, gloria e tanti bigliettoni.
Sono infatti in arrivo una serie di titoli *Simqualunquecosa*. Verso l'inizio dell'anno prossimo dovrebbe uscire *Sim Farm*, un simulatore economico-manageriale molto dettagliato dell'industria agricola: potrete decidere come allevare polli da batteria, quando e come mungere le mucche e altre amenità del genere.

Sim Life invece è un simulatore evolutivo che segue molto più fedelmente il modello di The Blind Watchmaker di Richard Dawkins di quanto *Sim Earth* non facesse col Principio di Gaia di James Lovelock. L'obiettivo del gioco sarà di guidare una forma di vita dalle sue primordiali origini attraverso il processo evolutivo. Ci sarà la possibilità di giocare a fare lo scienziato pazzo con la specie da voi prescelta visto che il gioco conterrà un'opzione di ingegneria genetica che vi consentirà di mutare le forme di vita nei modi più strani e bizzarri. Forse dovevano intitolarlo *Sim Frankenstein*.

Infine, verso la fine del 1993 dovrebbe uscire il seguito di *Sim City*. Intitolato con molta fantasia *Sim City 2000*, il gioco promette di essere immenso con tutte le strutture e infrastrutture cittadine ingrandite in modo considerevole. Ci saranno molte più opzioni urbanistiche e probabilmente anche una versione per CDTV.

LO ZOO CHIUDE

Gli "animalisti" si trattengano dall'esultare perché lo zoo del titolo non è altro che la casa di software Electronic Zoo. La filiale europea della EZ ha infatti chiuso i battenti a causa - sembra - di problemi di liquidità.

Non si può dire che la Electronic Zoo avesse un passato sensazionale in fatto di giochi, anche se la recente uscita del gioco di ruolo *Abandoned Places* (800 su K37) sembrava promettere tempi migliori., ma la chiusura della società getta una luce sinistra sul futuro di molte case di software e ci domandiamo quante altre case siano nella stessa situazione della Electronic Zoo.

Come avevamo scritto nell'editoriale del mese scorso, molte software house inglesi e non sembrano intenzionate ad abbandonare gradualmente l'Amiga per dedicarsi ai giochi per console dove le vendite, vista la scarsa incidenza della pirateria, sono molto più elevate.

LA RAGE APRE

Per una casa di software che chiude i battenti, ce n'è un'altra che li apre. Si chiama Rage Software ed è in pratica formata dai programmatori del team di sviluppo Special F/X, noti ai più informati per essere stati gli sviluppatori di alcune ottime conversioni della Ocean come *Midnight Resistance, Cabal* e *Hudson Hawk*. Stufi di lavorare alle dipendenze della casa di Manchester, i programmatori della Special F/X hanno deciso di mettersi in proprio, sotto la guida del direttore Paul Finnegan.

Inizialmente, la Rage Software opererà un po' come la Core agli albori, realizzando conversioni per altre case di software e contemporaneamente lavorando a giochi da pubblicare in proprio.

Come se tutto questo non bastasse la Mindscape (nuova distributrice europea della Maxis) annuncia l'uscita imminente di *A-Train*, un titolo che si pone a metà fra *Sim City* e *Railroad Tycoon* della Microprose. Nel gioco potrete affrontare sei scenari differenti in cui potrete costruire una città con un sistema di trasporto pubblico su rotaia. Il gioco si rivela anche un discreto esercizio di urbanistica, in quanto sviluppare una città con un sistema di trasporto che sia allo stesso tempo veloce ed efficiente non è sicuramente un'impresa da poco.

Nei prossimi numeri di K vedremo se questo gioco saprà unire questo interessante principio ad una giocabilità altrettanto valida.

Nel frattempo possiamo annunciare l'uscita di un titolo che farà la felicità di più di un utente IBM. Stiamo parlando di *Sim City* per *Windows* che consentirà di giocare al best seller della Maxis sfruttando le opportunità multitasking del sistema operativo della Microsoft.Il nuovo programma manterrà inalterata la compatibilità con i *Graphic Set* dell'edizione precedente e con il *Sim City Terrain Editor*.

874580
874593

PERGIOCO ®

il negozio di ROMA,
via Degli Scipioni 109-111

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

PC$ = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4 PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA V = VGA

AMI	PC	schede	TITOLO	tra
19,9	.....		1st DIVISION MANAGER	
59,9	.....		2 HOT 2 HANDLE	
59,9	.....		4 WHEEL DRIVE	SI
69,9	69,90$*	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
49,9	.....		50 INCREDIBILI GIOCHI!	
59	.....		5th ANNIVERSARY	
.....	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	
89,9	.....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
.....	59,90$*	V	A.G.E.	SI
59,9	69,90$	COMP	ACTION MASTERS	
59	.....		ACTION PACK	
79,9	89,90$	COMP	AD&D COMPILATION	
29,9	29,90$	CEV	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49,9	.....		AGONY	SI
59,9	69,90$*	CE	AIR COMBAT ACES	SI
.....	69$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
39,9	.....		AIR SUPPLY	
59,9	69,90$*	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
59,9	.....		ALCATRAZ	SI
39,9	.....		ALIEN WORLD	ITA
59,9	.....		ALTERED DESTINY	
19,9	.....		ANARCHY	SI
69,9	79,90$	EV	ANOTHER WORLD	SI
49,9	.....		ARACHNOPHOBIA	
.....	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
59,9	59,90$	EV	AWARD WINNERS	SI
.....	59,90$	V	B.A.T.	SI
.....	59$	EV	BABY JO	
49,9	.....		BARBARIAN II	SI
19,9	.....		BATMAN THE MOVIE	
69,9	.....		BATTLE OF BRITAIN	
.....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	
.....	49+	COMP	BATTLESCAPES	SI
39,9	.....		BEAST BUSTERS	
69,9	.....		BETRAYAL	
.....	69,90$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA
49,9	.....		BIG RUN	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
.....	69,90*	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	
69,9	.....		BIRDS OF PREY	SI
59,9	.....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
69,9	.....		BLACK CRYPT	SI
49,9	.....		BLADE WARRIOR	
.....	69,90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49	.....		BOSTON BOMB CLUB	SI
49,9	.....		BRAIN BLASTERS	SI
49,9	.....		BREACH 2 Enhanced	SI
49,9	.....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	.....		BRIGADE COMMANDER	
.....	79,90*	EV	CADAVER	
.....	19,90*		CALIFORNIA GAMES	SI
49	.....		CANTON	ITA
19,9	.....		CAP'N CARNAGE	
49,9	.....		CAPTAIN PLANET	SI
89,9	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
.....	59$*	CEV	CASTLES	SI
.....	33$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9	.....		CELTIC LEGENDS	SI
59,9	69,90$	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
49,9	.....		CHAMPION DRIVER	ITA
.....	49,90*	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	
49,9	.....		CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI
.....	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59,9	.....		CHESSMASTER 2100	
39,9	.....		CHIP'S CHALLENGE	SI
59,9	.....		CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI
39,9	39,90*	CEV	CISCO HEAT	SI
.....	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
49,9	.....		CLIK-CLAK	ITA
.....	69,90$*	EV	CONAN THE CIMMERIAN	
69,9	.....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
.....	99,90$*	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	
49,9	69,90$	V	COVER GIRL POKER	
89,9	.....		COVERT ACTION	SI
19,9	.....		CRAZY CARS	
39,9	.....		CRAZY SEASONS	ITA
.....	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	
59	.....		CRIME CITY	SI
49	.....		CROWN	
59,9	.....		CRUISE FOR A CORPSE	ITA
39,9	.....		CRYSTALS OF ARBOREA	SI
.....	79,90+	CEV	D-GENERATION	
19,9	.....		DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL.	
.....	59,90$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
39,9	39,90$	CEV	DEATHBRINGER	SI
19,9	.....		DEFENDER OF THE CROWN	SI
59,9	.....		DELIVERANCE	SI
49,9	.....		DELUXE STRIP POKER 2	SI
49,9	.....		DEUTEROS	
49,9	.....		DEVIOUS DESIGNS	
49,9	.....		DINOWARS	
.....	59*	CEV	DISC	
19,9	19,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
49,9	.....		DOUBLE DRAGON III	SI
49,9	.....		DRAGON FIGHTER	SI
59,9	69,90$	V	DYLAN DOG	ITA
.....	69,90+	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49,9	.....		ECO PHANTOMS	
.....	99,90$*	V	ECO QUEST	
49	59$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI
59,9	.....		EMPIRE	SI
39,9	.....		ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI
49,9	.....		ESCAPE FROM COLDITZ	
.....	99$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
.....	49,90*	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49,9	.....		EXILE	
69,9	.....		EYE OF THE BEHOLDER	
.....	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
.....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
79,9	.....		F-15 STRIKE EAGLE II	
29,9	29,90$	E	F-16 COMBAT PILOT	SI
69,9	.....		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	.....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	.....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
.....	109,90$*	V	FALCON 3.0	
59,9	.....		FANTASTIC VOYAGE	SI
59,9	59,90$*	V	FASCINATION	ITA
49,9	.....		FINAL BLOW	SI
39,9	.....		FINAL FIGHT	SI
69,9	79,90$	E	FIRE TEAM 2200	
.....	79,90+	CEV	FLOOR 13	
59,9	.....		FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9	.....		FOOTBALL CRAZY	SI
49,9	.....		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	.....		FORT APACHE	SI
39,9	.....		FUZZBALL	
.....	69,90*	CEV	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	
39,9	.....		GAUNTLET III	SI
.....	39,90$*	CEV	GAZZA 2	SI
39	.....		GERM CRAZY	
.....	49+		GETTYSBURG	SI
19,9	.....		GHOSTBUSTERS II	SI
19,9	.....		GHOULS'N GHOSTS	SI
.....	69,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
49,9	49,90$*	V	GOBLIIINS	SI
.....	49,90$	EV	GODS	
19,9	19,90$	CEV	GOLDEN AXE	SI
49	59$	EV	GOLDEN EAGLE	
79,9	.....		GRAND PRIX	
49,9	.....		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	
.....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
69,9	.....		HALLS OF MONTEZUMA	
39	.....		HAMMERFIST	SI
19,9	.....		HARD DRIVIN'	SI
49,9	59,90$	EV	HARD NOVA	SI
49,9	.....		HARLEQUIN	SI
69,9	79,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	99,90$	V	HEART OF CHINA	
69	.....		HEIMDALL	ITA
89,9	.....		HERO'S QUEST	
59,9	69,90$	EV	HEROQUEST	SI
49	.....		HOT RUBBER	SI
.....	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	
39,9	.....		HUDSON HAWK	SI
49,9	.....		HUNTER	
.....	119,90$*	CEV	HYPERSPEED	
59,9	.....		I PLAY 3D SOCCER	ITA
49,9	.....		ILYAD	
49,9	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
.....	69,90$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19,9	19,90$	CEV	INDY Action game	SI
49,9	.....		INDY HEAT	SI
19,9	.....		INFESTATION	SI
39,9	.....		INTERCHANGE	SI
.....	19,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	.....		ITALIAN NIGHT	ITA
33	.....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
49,9	.....		JAMES BOND COLLECTION	SI
.....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	39,90+	CEV	JETSONS	SI
59,9	.....		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39,9	49,90$	EV	KICK OFF 2	SI
19,9	.....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
19,9	.....		KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	
19,9	.....		KICK OFF 2 WINNING TACTICS	
59,9	.....		KID GLOVES II	SI
99,9	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
19,9	.....		KLAX	ITA
59,9	.....		KNIGHTMARE	
79,9	.....		KNIGHTS OF THE SKY	
.....	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
.....	49$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
89,9	.....		LARRY I	
.....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$*	V	LARRY V	
49	.....		LAST BATTLE	SI
49,9	.....		LAST NINJA III	SI
49,9	.....		LEANDER	SI
69,9	69,90+	CEV	LEGEND	
.....	69,90+	CEV	LEMMINGS	
.....	49,90$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR	
49,9	.....		LOGICAL	SI
19,9	.....		LOMBARD RALLY	
69,9	69,90$	CEV	LOOM	
59,9	69,90$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI
29,9	.....		LOTUS TURBO CHALLENGE	SI
49,9	.....		LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39,9	.....		LUPO ALBERTO	ITA
.....	99*	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	
19,9	19,90$	EV	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
.....	69,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
.....	59*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
49,9	49,90$	COMP	MEGA BOX	
69,9	.....		MEGA LO MANIA	
39,9	.....		MEGA TWINS	SI
.....	69,90$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI
39,9	.....		MERCENARY III	SI
.....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
79,9	.....		MICROPROSE GOLF	
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
.....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI
59,9	69,90$	V	MILLEMIGLIA	ITA
.....	99,90$	V	MIXED UP FAIRY TALES	
.....	89,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
49,9	.....		MOONFALL	SI
.....	39,90$*	EV	MOONSHINE RACERS	SI
69	.....		MOVIE PREMIERE	SI
49,9	.....		MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER	SI
59	.....		NAPOLEON I Campaigns 1805-'14	
19,9	.....		NAVY MOVES	
39,9	.....		NAVY SEALS	
49	.....		NECRONOM	SI
39,9	.....		NINJA COLLECTION	
19,9	.....		NINJA WARRIORS	SI
49,9	.....		NOBUNAGA'S AMBITION	
.....	99,90+	EV	NOVA 9	
.....	79,90$	HCEV	OBITUS	SI
49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	
19,9	.....		ONSLAUGHT	
49,9	.....		ORK	SI
.....	19,90$		OUT RUN	SI
39,9	.....		OUT RUN EUROPA	SI
.....	29,90$	CE	OVER THE NET	ITA
79,9	72*	HCEV	PANZER BATTLES	
49,9	49,90+	EV	PAPERBOY 2	
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION	
39,9	.....		PARASOL STARS Rainb.Islands 2	
.....	69,90$	COMP	PC GAMES	
.....	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
59,9	.....		PGA TOUR GOLF	SI
33	33$*		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
59,9	.....		PINBALL DREAMS	SI
49	.....		PINBALL MAGIC	
39,9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
89,9	99,90$*	V	POLICE QUEST III	
.....	69,90$	CEV	POPULOUS	SI
59,9	.....		POPULOUS 2	ITA
33	.....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59,9	.....		POWERMONGER	SI
33	.....		POWERMONGER DATA DISK	SI
39,9	39,90$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39,9	39,90+	CEV	PRINCE OF PERSIA	
49,9	59,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59,9	.....		QUEST GLORY	SI
49,9	.....		R-TYPE 2	
59,9	.....		RACE DRIVIN'	SI
19,9	.....		RAINBOW ISLANDS	
69,9	79,90$	EV	REALMS	
89,9	99,90$	V	RED BARON	
39,9	.....		RETEE!	ITA
.....	19,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
.....	69,90*	EV	RIDERS OF ROHAN	
99,9	.....		RISE OF THE DRAGON	
49,9	49,90$	EV	ROBIN HOOD	SI
39,9	.....		ROBOCOD James Pond 2	SI
59,9	.....		ROBOCOP 3	
59,9	69,90$*		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39,9	29,90$*		ROLLING RONNIE	SI
19,9	.....		ROTOX	
59,9	.....		RUBICON	SI
39,9	.....		RUGBY The World Cup	SI
69,9	.....		RULES OF ENGAGEMENT	
.....	59$	EV	SAMURAI The Way of the Warrior	
49,9	59,90$	COMP	SEA SOFT & SUN	
.....	69,90+	CEV	SEARCH FOR THE TITANIC	
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
.....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
.....	99$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA
59,9	69,90*$	CEV	SHADOW SORCERER	ITA
19,9	.....		SHADOW WARRIORS	
59,9	59,90$		SHADOWLANDS	SI
19,9	19,90+	CE	SHINOBI	SI
.....	99,90$	CEV	SHUTTLE	
79,9	79,90$	CEV	SILENT SERVICE II	
33	.....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	.....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	69,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
.....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
39,9	.....		SMASH TV	SI
49,9	49,90$*	COMP	SOCCER STARS	SI
18	.....		SORCERER LORD	
69,9	69,90*$	CEV	SPACE 1889	SI
79,9	89,90$*	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	.....		SPACE GUN	SI
19,9	.....		SPACE HARRIER II	ITA
.....	89,90$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	
89,9	89,90$	V	SPACE QUEST IV	
.....	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	
89,9	.....		SPECIAL FORCES	
19,9	.....		SPELL BOUND	SI
59	.....		SPORT'S BEST	
.....	49,90+	CEV	SPOT	SI
39,9	39,90$*	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
.....	79,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
49	59$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	
49	49$	HCEV	STORM MASTER	SI
19,9	.....		STRIDER	SI
.....	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59,9	.....		STRIKE FLEET	SI
.....	19,90$		STUNT CAR RACERS	SI
.....	49,90$	EV	SUPAPLEX	SI
19,9	19,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
59,9	.....		SUPER SEGA	SI
59	59$	EV	SUPER SKI 2	SI
49,9	.....		SUPER SKWEEK	
39,9	39,90+		SUPER SPACE INVADERS	SI
59,9	.....		SUPERHEROES	
19,9	19,90$		SUPERLEAGUE SOCCER	
49,9	.....		SUSPICIOUS CARGO	
19,9	.....		TENNIS CUP	
.....	59$	EV	TENNIS CUP 2	
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
.....	79,90$	CEV	THE BARD'S TALE CONSTR. SET	SI
69,9	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
.....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
39,9	49,90$*	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
.....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
.....	39,90$	CE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
49,9	.....		THE HOUND OF SHADOW	SI
49,9	.....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
.....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
.....	79,90$*	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
21	.....		THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS	
.....	69,90$*	EV	THE ROCKETEER	SI
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
.....	69,90$	EV	THE TERMINATOR	
59,9	69,90$*	COMP	THE TOP LEAGUE	SI
49,9	.....		THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI
.....	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
49	.....		THUNDER BURNER	
39,9	.....		THUNDER JAWS	SI
59,9	69$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	
.....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
49,9	.....		TIP OFF	SI
49,9	49,90$	CEV	TITUS THE FOX	SI
39,9	.....		TOKI	
49,9	.....		TOM AND THE GHOST	
49	.....		TOP BANANA	SI
19,9	.....		TOP SHOTS	
49	.....		TOP WRESTLING	ITA
19,9	.....		TORNADO GROUND ATTACK	
35	.....		TOURNAMENT GOLF	SI
.....	79,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	
49,9	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
.....	69,90*$	E	TV SPORTS BOXING	
.....	79,90$	V	TWILIGHT 2000	SI
.....	89,90$	V	ULTIMA 7	SI
.....	89,90$	CE	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI	
.....	89,90$	V	ULTIMA UNDERWORLD	
69,9	.....		ULTIMA VI	
39,9	29,90$	C	ULTIMATE GOLF	
39,9	.....		UNREAL	
69,9	.....		UTOPIA Creation of a Nation	SI
39	.....		VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI
.....	79,90$	EV	VENGEANCE OF EXCALIBUR	
49,9	.....		VIDEOKID	SI
49,9	.....		VIRTUAL WORLDS	SI
39,9	.....		VOLFIED	SI
.....	69,90*	EV	WARLORDS	
49	.....		WARM UP	ITA
69,9	69,90+	CE	WAYNE GRETZKY HOKEY II	
.....	35+		WHITE DEATH	
59,9	59,90$	V	WILD WEST WORLD	SI
39,9	39,90+		WILD WHEELS	
89,9	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
.....	59,90$	EV	WING COMMANDER	
.....	99,90$	EV	WING COMMANDER DELUXE EDITION	
.....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
49	.....		WOLFCHILD	
.....	19,90$		WORLD CLASS LEADERBOARD	SI
49,9	.....		WORLDS AT WAR	
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
39,9	.....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	.....		ZONE WARRIOR	SI

e sempre console e consolegames

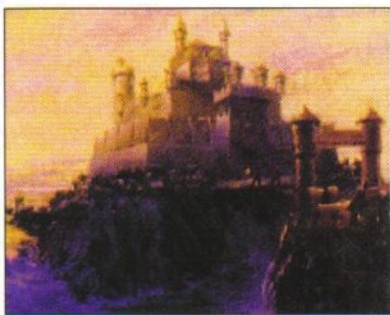
COMP = COMPILATION GIOCHI
tra: SI= manuale o caricamento in italiano ITA= anche software in italiano. I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

Anna Spina

Kanteprime...

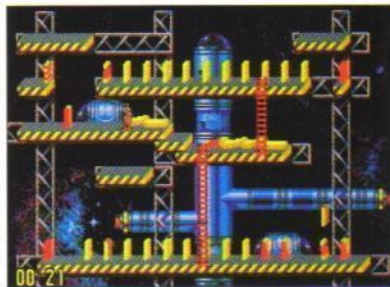
Le scuole stanno per terminare, per alcuni di voi si approssimano gli esami ma comunque l'estate e le vacanze sono ormai alle porte. Niente di meglio per inaugurare la stagione che qualche bel gioco nuovo di zecca, ecco quello che vi aspetta nei prossimi mesi, ce n'è per tutti i gusti: gli amanti delle avventure saranno sicuramente soddisfatti ma anche chi ama giochi con un po' più di azione troverà pane per i suoi denti.

RIFTWAR SAGA: BETRAYAL AT KRONDOR
Dynamix

La Raymond Feist è uno degli autori di letteratura fantasy più celebri negli Stati Uniti. Le sue opere purtroppo non sono state ancora tradotte da nessuna casa editrice ma, grazie alla Dynamix, fra non molto potremo godere degli intrecci prodotti dalla sua fantasia.
La software house responsabile di successi come *Red Baron* e *Rise of the Dragon* ha infatti deciso di dedicarsi per la prima volta ad un gioco di ruolo vero e proprio, ed ha pensato di affidarsi ad un maestro del genere fantasy per scrivere la trama della sua avventura. *Betrayal at Krondor* racconterà le avventure di Gorath un elfo scuro che tenta di impedire una guerra sanguinosa che sta per investire il suo popolo. La grafica del gioco sarà stupenda e in 3D, e ricorderà molto quella già vista in *Ultima Underworld*, la Dynamix comunque punterà molto sulla trama complessa ed avvincente del gioco per portarlo al successo. L'uscita è prevista in ottobre per il PC solo in versione VGA. Non vediamo l'ora di poterlo recensire!

LAURA BOW AND THE DAGGER OF AMON RA Sierra On Line

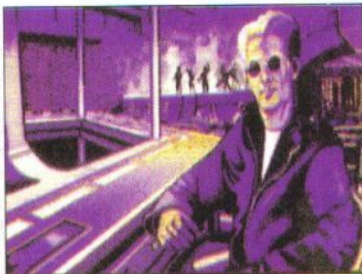
La Sierra sembra intenzionata a mantenere la posizione di leader nel mercato delle avventure grafiche per PC, e con il suo ultimo prodotto *Laura Bow and the Dagger of Amon Ra* dimostra di essere in grado di riuscirci. Come è facile intuire, nel gioco guiderete la giovane Laura Bow, una giornalista alle prime armi che, recatasi a New York per fare esperienza viene subito derubata di tutti i suoi averi (come è successo a Beretta due mesi fa). Grazie alla raccomandazione di suo padre Laura può subito mettersi al lavoro per il giornale *The Tribune*, che la sguinzaglia sulla scia dei ladri di un prezioso artefatto egizio, il pugnale di Amon Ra. Da qui l'azione comincia a dipanarsi seguendo un filo narrativo degno di un giallo di Ruth Rendell che sicuramente vi terrà incollati allo schermo del vostro PC. La grafica è davvero favolosa e con delle animazioni superbe (ovviamente in 256 colori VGA) e il programma supporterà la maggior parte delle schede sonore compresa la Disney Sound Source. Il gioco che occuperà sei dischetti sarà disponibile per il momento solo per il PC.

PUSHOVER Ocean

Vi ricordate quel gioco divertentissimo che richiedeva un numero enorme di pezzi del domino e che consisteva nel creare forme e disegni con i pezzi del domino per poi farli cadere uno dopo l'altro?
Bene, la Ocean ha deciso di sfruttare quell'idea per creare un gioco assolutamente irresistibile (come annunciato nello scorso numero di K) La protagonista è una simpaticissima formichina che deve aiutare Colin Curly a recuperare i suoi snack al formaggio. Per l'occasione la Ocean ha stretto un accordo con una importante ditta di snack che pubblicizzerà il gioco su tutte le tivù nazionali (inglesi).
Push Over vanterà ben 120 livelli di puzzle spremicervello in cui dovrete utilizzare, oltre ai normali pezzi del domino, anche dei pezzi dalle qualità peculiari come quelli esplosivi e quelli volanti. Abbiamo provato il demo e possiamo garantirvi che il gioco ha tutte le qualità per diventare un K-gioco, grazie alla sua incredibile giocabilità. Previsto per Amiga, PC e ST.

FREDERIK POHL'S GATEWAY Accolade

L'anno è il 2012. La Terra sta morendo per la sovrapopolazione, l'inquinamento e l'esaurimento delle risorse naturali. I leader mondiali sono disperati e non sanno cosa fare per porre rimedio all'imminente catastrofe. Questo fino al ritrovamento di un'enorme stazione aliena abbandonata. La stazione, che apparteneva ad una razza di alieni chiamati Heechee, permette all'umanità di accedere a risorse praticamente illimitate che si nascondono nelle profondità dello spazio siderale. La nuova generazione di esploratori

......anteprime

dovrà affrontare ogni sorta di problema nel tentativo di riportare la Terra al suo primitivo splendore. Questa la trama della nuova avventura grafica della Accolade che vanterà una sceneggiatura originale del vincitore del premio Hugo Frederik Pohl. Il gioco supporterà tutte le schede sonore più popolari e (era ora!) anche il modo grafico SVGA ad alta risoluzione e 256 colori. L'uscita negli Stati Uniti è prevista per questo mese. Speriamo che il gioco arrivi in Italia al più presto.

CHUCK ROCK II SON OF CHUCK Core

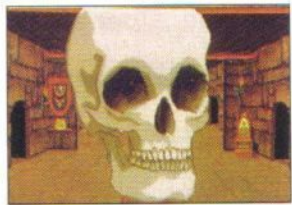
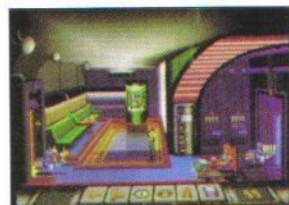
Il cavernicolo più simpatico del mondo dei videogiochi sta per tornare sui vostri schermi anche se questa volta sarà suo figlio, Chuck Junior, a monopolizzare la vostra attenzione. Il suo babbo infatti è stato rapito da un rivale in affari che ora mira ad impadronirsi della ditta di automobili di Chuck Rock. In *Son of Chuck* dovrete guidare il piccolo Chuck Junior attraverso cinque livelli suddivisi in numerose sotto-zone, fino a salvare il suo papà dal perfido Brick Jagger. L'unica arma di cui disporrà sarà un'enorme clava che potrà essere usata anche come torcia per spaventare i dinosauri e come scaletta per evitare delle trappole. Chuck Junior potrà anche avvalersi della collaborazione di alcuni dinosauri amichevoli che accetteranno di farsi cavalcare dal piccolo infante. Sono previste conversioni anche per i formati console più diffusi (il che fa ben sperare riguardo alla giocabilità), per ora, però, il gioco sarà disponibile solo per Amiga e ST a partire dal mese di novembre.

CURSE OF ENCHANTIA Core

In luglio la Core Design pubblicherà il suo primo gioco di ruolo per PC. Nella terra dimenticata di Enchantia una malvagia strega sta tentando di conquistare l'eterna giovinezza ma per riuscire nei suoi intenti necessita di un bambino. Sfortunatamente per lei, i bambini vivono solo in un'altra dimensione ed è così che il piccolo Bradley, che stava giocando a baseball in un campetto vicino a casa, viene trascinato magicamente nel regno di Enchantia.

Bradley si troverà incatenato al muro di un castello e dovrà escogitare un piano per riuscire a fuggire e liberarsi della maledizione di Enchantia. Il gioco è pieno zeppo di oggetti magici, incantesimi, pozioni et similia e può vantare una stupenda grafica VGA a 256 colori (che ormai si può definire standard). Non vi resta che attendere la recensione completa su uno dei prossimi numeri di K.

ETERNAM Infogrames

La nuova avventura per PC della Infogrames che vi abbiamo presentato nel numero scorso sembra essere davvero favolosa, perlomeno dal punto di vista grafico. Il gioco presenterà oltre a una interfaccia utente simile a *Drakkhen* numerose animazioni a tutto schermo che ricorderanno molto lo stile grafico di *Dragon's Lair*. Per ora gustatevi le foto, nei prossimi mesi vi forniremo sicuramente una maxi-recensione di questo che si annuncia come l'ennesimo capolavoro di provenienza transalpina.

WIZKID Sensible Software/Ocean

I programmatori della Sensible non sembrano avere un attimo di pausa e ora sono decisi a trascinarci con loro in un mondo psichedelico zeppo di colori e sprite in movimento. *Wizkid* è il seguito di *Wizball* e vi metterà nei panni di una strana pallina verde (molto somigliante a *Pacman*) che deve riuscire a fuggire da una serie di isole (non chiedeteci il perché). Come potete vedere dalla foto, la grafica è coloratissima e vi garantiamo decine e decine di sprite che si muovono fluidamente per lo schermo. Il gioco riesce a fondere elementi di un arcade, di un gioco a piattaforme e anche di un arcade adventure e promette ore e ore di divertimento di alta qualità. Considerata la reputazione della Sensible abbiamo fondate ragioni di credere che la promessa verrà mantenuta. Il gioco sarà disponibile per Amiga e ST.

CRAZY CARS III Titus

La software house francese dopo i successi riscossi con i suoi platform *Blues Brothers* e *Titus the Fox* ha deciso di tornare a uno dei titoli che ne avevano segnato l'ingresso sul mercato. *Crazy Cars III* vi metterà alla guida di una Lamborghini Diablo con cui disputerete una serie di gare sulle strade di tutta l'America. Il gioco ha un aspetto grafico molto simile alla serie di *Lotus* della Gremlin ma includerà anche alcune opzioni che non erano presenti nei giochi della software house inglese. Sarà infatti possibile scommettere sugli esiti delle gare, acquistare nuovi equipaggiamenti per la vostra fuoriserie e ripararla dai danni subiti durante la gara. Inoltre, le gare non saranno propriamente legali, e dovrete perciò fare attenzione alle pattuglie della polizia che sicuramente non apprezzeranno le velocità supersoniche che raggiungerete in mezzo al traffico. Da quanto abbiamo visto le routine di gestione della grafica appaiono leggermente inferiori a quelle viste in *Lotus*, bisognerà comunque attendere per verificare il peso che avranno le altre opzioni sulla giocabilità del prodotto he sarà disponibile prima su Amiga e poi su ST. Sul prossimo numero di K dovreste trovare la recensione completa.

SOFTMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

ESPERIENZA E PROFESSIONALITÀ:
ECCO I VANTAGGI CHE SOLO SOFTMAIL TI GARANTISCE

- Servizio telefonico completo ed accurato
- Tutti i prodotti sono rigorosamente originali
- Spedizione entro 24 ore (con merce a magazzino)
- Pagamenti anche tramite le più diffuse carte di credito
- Addebito sulla carta di credito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso o con corriere UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
- Catalogo gratuito a tutti i clienti
- L'esclusivo "First Class" (magazine di informazioni, offerte ecc.) gratuito con ogni spedizione
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

ACCESSORI

ADATTATORE JOY ANALOGICI AMIGA 39.000
JOY AVIATOR QS-151 IBM 39.000
SOUNDBLASTER STARTER PACK 450.000

AMIGA™

AD&D GATEWAY TO SAVAGE FR. ...... TEL
AD&D LEGEND OF D.MOON EYE 2 ...... TEL
AGONY 49.900
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) 59.000
AMOS 99.000
AMOS COMPILER 69.000
AMOS 3D 79.000
AMOS PUBLIC DOMAIN ...... TEL
A10 TANK KILLER 1.5 ...... 89.900
A320 AIRBUS 99.000
BIRDS OF PREY * 69.900
BRAVO ROMEO DELTA 99.000
CASTLES * ...... TEL
CASTLES OF DR. BRAIN 89.900
CONQUEST OF LONGBOW ...... TEL
COVER GIRLS POKER VM 18 ...... 49.900
CRUISE FOR A CORPSE * 59.900
DELUXE PAINT IV * 189.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS * 59.000
FIGHTER COMMAND 49.000
GRAND PRIX 79.900
HARPOON BATTLESET VARI ...... TEL
HEART OF CHINA 89.900
HEIMDALL * 69.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER 49.000
KING QUEST V (ITALIANO) * 99.900
LEGEND 69.900
LEISURE SUIT LARRY 5 ...... 89.900
LORD OF THE RINGS * 59.900
MIGHT & MAGIC III ...... TEL
MONKEY ISLAND 2 * ...... TEL
PAPERBOY 2 ...... 49.900
PARASOL STARS (BUBBLE B.3) 39.900
POLICE QUEST 3 ...... 89.900
RED BARON 89.900
SCENERY DISK #12 (FLIGHT SIM) 49.000
SHADOWLANDS 59.900
SISTHEMA II * (OMB/TOTOCALCIO) 89.000
SISTHEMA II+ * (OMB/TOTOCALCIO) 159.000
SPACE 1889 ...... 69.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE 79.900
SPACE QUEST 4 ...... 89.900
SPECIAL FORCES 89.900
STRIKEFLEET * 59.900
TEAM YANKEE II ...... TEL
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TOP WRESTLING * 49.000
ULTIMA VI 69.900
WILLI BEAMISH 89.900
WING COMMANDER ...... TEL

CDTV™

ADVANCED MILITARY SYSTEM 59.000
SPIRIT OF EXCALIBUR 99.000
SUPER GAMES PACK (3 GIOCHI) 60.000
WRATH OF THE DEMONS 79.000

HINT BOOKS

ADD: LEGEND OF DARKMOON 20.000
AIR COMBAT STRATEGIES 45.000
CASTLES OF DR. BRAIN 20.000
ECOQUEST 20.000
HARPOON BATTLEBOOK 35.000
HEART OF CHINA 25.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) 39.000
MIGHT & MAGIC III 35.000
POLICE QUEST 3 ...... 20.000
QUEST FOR CLUES IV 49.000
WING COMMANDER 1&2 ...... 59.000

PC IBM™

SONO DISPONIBILI I DATA DISKS PER I PROGRAMMI PIU' DIFFUSI PER AMIGA™/IBM™: LUFTWAFFE, UMS II, PERFECT GENERAL, HARPOON, ECC.

ACES OF THE PACIFIC ...... TEL
ACTION FIVE ...... TEL
ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2 ...... 69.900
ADD:TREASURE OF SAVAGE FR. 79.900
ANOTHER WORLD 79.900
AH73 THUNDERHAWK (SOLO 3,5") 69.000
A320 AIRBUS ...... TEL
B17 FLYING FORTRESS ...... TEL
CIVILIZATION 99.900
CONQUEST OF LONGBOW 99.900
COVER GIRLS POKER VM 18 ...... 69.900
CRUISE FOR A CORPSE * 59.900
D/GENERATION 79.900
DYNAMIX BUNDLE ...... TEL
ECOQUEST I 99.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) * 69.000
FALCON 3.0 ...... 99.900
FEMME FATALE (VM18) 69.000
HARPOON BATTLESET #4 (SOLO 5,25") 56.000
L'EMPEREUR NAPOLEON 79.900
LEATHER GODDESSES II (15 MB) ...... TEL
LEISURE SUIT LARRY 1, 2 & 3 ...... 159.000
LEISURE SUIT LARRY 5 (ITALIANO) 89.900
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD) 69.000
MANCHESTER UNITED EUROPE 59.000
MIDWINTER II 119.900
MIGHT & MAGIC III 99.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD) 59.000
MONKEY ISLAND 2 * 89.900
OMAR SHARIF ON BRIDGE 89.000
PATTON STRIKES BACK 99.000
PENTHOUSE J. (VM 18) 69.000
POLICE QUEST III (HD/VGA) 99.900
ROCKETEER * 69.900
SEX OLYMPICS (VM 18) 65.000
SHUTTLE 99.900
SIM ANT 99.900
SISTHEMA PLUS * 169.000
* TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTA SU SCHEDINA
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) 69.000
SPACE 1889 ...... 69.000
STAR TREK: 25TH ANNIV. 79.900
TAKING OF BEVERLY HILLS 69.000
TEAM YANKEE II ...... TEL
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TEST DRIVE III 65.000
THE ANIMATION STUDIO (SOLO 3,5") 199.000
THE LOST ADMIRAL 89.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK 59.000
TURTLES II 49.900
ULTIMA TRILOGY 2 ...... 89.900
ULTIMA UNDERWORLD (386SX) 89.900
ULTIMA VII ...... TEL
UMS 2 PLANET EDITOR 69.000
UNCHARTED WATERS 99.000
WILLY BEAMISH (HD) 99.900
WING COMMANDER DELUXE 99.900
WING COMMANDER 2 (HD) 79.900
WC2: SPECIAL OPERATIONS (HD) 59.000
WC2: SPEECH ACCESSORY PACK (HD) 29.000
WRATH OF THE DEMONS 69.900

CD ROM PER PC IBM™

CHESSMASTER 3000 ...... 185.000
MIDWINTER+GUNSHIP 160.000
MIG 29+MIG 29 SUPER 160.000
M1 TANK PLATOON 160.000
RAILROAD TYCOON 160.000
RED STORM RIS.+CARRIER C. 160.000
ULTIMA 1-6 ...... 199.000
ULTIMA VI+WING COMMANDER 170.000
WING COMM.+MISSIONS 1&2 ...... 170.000

ESILARANTE!

Il genio di Steve Meretzki colpisce ancora con 15 mb di avventura grafica su 17 dischetti!!! La prima serie di confezioni comprende in omaggio un *LifeStyle Sound Enhancer* per collegare il PC all'impianto STEREO ed ottenere meravigliosi effetti sonori anche senza una scheda musicale.

ACTION FIVE
Silpheed, Thexder, Firehawk, Zeliard & Oil's well in un'unica mega-raccolta per IBM™ (in edizione limitata)

DYNAMIX BUNDLE
A-10 Tank Killer, Hearth of China & Stellar 7 in un solo volume firmato Dynamix per IBM™ (in edizione limitata)

Tutti i prezzi sono IVA inclusa • Nomi e marchi protetti sono citati senza indicare i relativi brevetti

RICHIEDI SUBITO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI

031-300-174
FAX 031-300-214

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL • VIA NAPOLEONA 16 • 22100 COMO • TEL 031/300.174 • FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
	Spese di spedizione Lit.	7.000
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (originale) di versamento in C/C Postale n°12810222 intestato a LAGO

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ Visa ☐
N° della Carta di Credito — Scadenza

SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!
Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

http://speccy.altervista.org/

INTERNATIONAL
DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEGOZIO
DI VENDITA
AL PUBBLICO

NEXT È DOVE VUOI!
UNA RETE
DI DISTRIBUTORI CHE
VI GARANTISCE
UN SERVIZIO
DI CONSEGNA
IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI
A MEZZO CORRIERE

FINO A 25 KG
L. 18000

SPEDIZIONE
POSTALE
L. 7.500

MODALITÀ
DI PAGAMENTO:
CONTRASSEGNO
BONIFICO BANCARIO
CARTE DI CREDITO
AMERICAN EXPRESS
VISA
CARTA SÌ
EUROMASTER CARD

NEXT
È GARANZIA!

I NOSTRI PRODOTTI
SONO GARANTITI
1 ANNO DALLA DATA DI
ACQUISTO.
SONO ESCLUSI
I MATERIALI
DI CONSUMO
O SOGGETTI
AD USURA

ATTENZIONE!
IL MATERIALE
ORDINATOCI,
POTRÀ ESSERE
DA NOI SOSTITUITO
CON LA MEDESIMA
MERCE.
SARETE RIMBORSATI
SE NON SODDISFATTI

AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata,
Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 1.059.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax

Cordless Trackball

Trackball ad infrarossi L.90.000
Trackball L.69.000
COMPATIBILE AMIGA E ATARI

ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000
Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.

AMIGA TELEVIDEO L. 230.000
Vers. 5.0 unico originale sul mercato

SCANNER DI ALTA QUALITÀ
A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!

Completo di Hardware e di Software.

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.
Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

ATONCE + PC EMULATOR £ 450.000

ATonce Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 bit ad alte prestazioni per il tuo Amiga 500/500Plus/2000. Ogni Atonce Plus viene fornito con 512Kb di Vortex Fast-Ram e uno zoccolo per un coprocessore matematico 80C287-12 opzionale. Tutti i 640Kb standard della memoria DOS sono disponibili in un'Amiga con 512Kb di Ram. L'Atonce Plus non influisce sul normale funzionamento dell'Amiga, ed è totalmente trasparente quando non è in uso. L'Atonce Plus rende accessibile tutto l'ambiente dell'Amiga: hard disk, disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la Ram CMOS. Atonce Plus permette di emulare le schede video EGA, VGA, CGA, Ercules, Olivetti, Toshiba 3100. Manuali dettagliati e software di emulazione compresi.

VIDEON £. 590.000
Converte direttamente a colori senza filtri e passaggi, in un tempo minimo le tue immagini a coloti digitalizzate da telecamera o videoregistratore su AMIGA. Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Reali 3D surface mapping. Per Amiga 500/1000/2000. Digitalizza da 2 a 4096 colori.
Supporta le seguneti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 X 256	384 X 282
320 X 512	384 X 564
640 X 256	768 X 282
640 X 512	768 X 564

Carica qualsiasi immagine IFF. Salva in formato IFF. Facile da usare e installare. Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

"GVP" SPECIAL £. 2.500.000
Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con acceleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

HARD DISK NEXT DA 52MB PER A500 A L.799.000

RAM MASTER II

Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.
- Aggiungete 1.5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultimeDRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature

SOLO £ 215.000 CON 1,5 MB DI RAM, SOLO £ 86.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB PER IL VOSTRO A500

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000
Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

COPIATORE PER AMIGA L. 50.000
- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copia su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.

ADRAM 2080 £. 240.000
SCHEDA DI ESPANSIONE
CON 2 MB DI RAM
ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM
PER IL TUO AMIGA 2000.

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000

ESPANSIONE A 2MB
PER A600 L. 199.000

AMIGA 690

NUOVO CD
PER A500 E A2000
COMPATIBILE
CON TUTTO IL
SOFTWARE CDTV

L. 699.000

NEW

VIDEO BACKUP SYSTEM A SOLE £ 159.000
Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche backup di hard disks, senza alcuna diffoltà, utilizzando un Videoristratore.
Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 Mb. Un disco Amiga può essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di backup, la registrazioni dei soli files modificati dopo l'ultimo backup eseguito.
IMPORTANTE!!! l'uso del Video Backup non richiede il possesso di alcun Hard Disk.
La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 Mb di software PD!!!

RADUNO INTERATTIVO

Qual'è il più grande raduno del mondo di programmatori di giochi? Semplice, la Computer Game Developers Conference di Santa Clara. Il nostro corrispondente Steve Cooke ha fatto un salto in California e ha scoperto un coso piccolo, rotondo, peloso e puzzolente... e no, non era Chris Crawford!

Qualche anno fa Chris Crawford, il designer di *Balance of Power* e - più recentemente - *Patton Strikes Back*, decise di riunire alcuni amici per parlare di giochi. Era il 1987. Venti persone si presentarono a casa sua, sulle colline appena fuori San Jose. Aggiungeteci alcuni maiali selvatici, che gironzolavano in cortile, e tredici gatti che gironzolavano per casa.

Alcuni mesi più tardi, l'esperimento fu ripetuto. Si presentarono 180 manipolatori di esadecimali. Lo scorso aprile, quattro anni dopo, non meno di 600 persone tra designer, programmatori, produttori nonché alcuni coraggiosi editori calarono sul Westin Hotel di Santa Clara per l'ultimo raduno.

In Europa non c'è un evento simile (benché ne sia previsto uno il prossimo settembre - vedi più avanti). Immaginate tre giorni di giochi, giochi e ancora giochi. E non le solite quattro chiacchere tra amici su punteggi da record e gabole, licenze arcade e ultime novità. Qui si trattava di veri tecno-pornografi a luci rosse. Game designer che parlano difficile, che discutono dei massimi sistemi del divertimento elettronico e non di quale effetto

Moltissime stanze del Westin Hotel erano piene zeppe di programmatori che si facevano i fatti loro. Qui un piccolo gruppo di delegati dà un'occhiata a *Civilisation* nella suite della Microprose.

PIACERE, SID MEIER

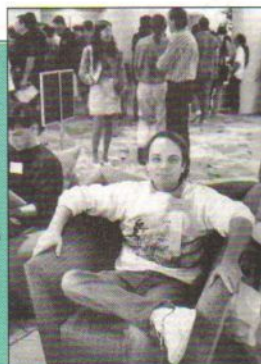
Nonostante sia riconosciuto da molti come il più grande game designer di tutti i tempi, Sid Meier è timidissimo. Raramente concede interviste ma quando lo fa gli brillano gli occhi quando parla di giochi. Con molti game designer, si ha l'impressione che se la tirino - sono sempre così seri sui loro prodotti - ma Sid è al di sopra di tutto ciò. Il successo ottenuto dai suoi precedenti giochi gli consente di lavorare su qualunque progetto gli venga in mente e di dedicarsi personalmente al design di un gioco più di quanto possano fare quelli che devono avere prima l'approvazione del marketing e degli uomini in completo grigio.

D'altro canto, Sid ha questa libertà perché - quando si dedica personalmente a un gioco - il suo lavoro frutta un mucchio di soldi agli uomini in completo grigio.

Prendete *Railroad Tycoon*, acclamato universalmente come uno dei migliori giochi di questi ultimi anni. "I treni," rivela Sid, "mi sono sempre piaciuti fin da quando ero bambino. Penso che l'idea del gioco mi sia venuta guardando *Sim City* che mi ha colpito perché era un gioco di costruzione invece che di distruzione. Poi, uno dei designer della Microprose che aveva lavorato per la Avalon Hill, ha inserito gli elementi storici nel gioco."

Sid lavora molto spesso da solo per quanto riguarda la programmazione. La grafica e il sonoro sono invece realizzati da altri. "C'è anche qualcuno che lavora sulla ricerca e su altri aspetti della programmazione. In *Railroad Tycoon*, per esempio, avevo una conoscenza generale della storia delle ferrovie; in *Civilisation* abbiamo usato un ricercatore per studiare lo sviluppo delle città antiche, le meraviglie del mondo e via dicendo."

"Tutto cominciò coi giochi da tavolo, presumo. Inizialmente ero interessato a disegnare giochi da tavolo e di strategia, ma poi arrivò il computer, che ti dà la possibilità di interagire. Mi ci vuole circa un anno in media per completare un gioco. Per *Civilisation* c'è voluto un po' di più. Calcolando il lavoro di quelli coinvolti nel progetto si può dire che rappresenta da quattro a cinque anni-uomo di lavoro."

Sid si è congedato con un significativo commento che può spiegare perché a tutt'oggi resta il game designer dei game designer per eccellenza. "Abbiamo un problema," ha spiegato, "non sappiamo quanto grande sia il potenziale mercato per i giochi. Scriviamo programmi per la gente che conosciamo o per quelli che non conosciamo, per coloro che già giocano o per quelli che non giocano? Io tendo a scrivere giochi per coloro che già giocano. Anzi, disegno giochi innanzitutto per me stesso..."

Sid Meier occupa il poso d'onore nella lobby dell'albergo. In realtà, quel posto non ha niente di speciale, se non per il fatto che c'era seduto Sid Meier. Sullo sfondo, alcuni dei 600 partecipanti discutono di tecniche di masking a 64-bit in Prolog.

PIACERE, NOVAK

Novak è tipico di una nuova generazione di game designer che sta prendendo sempre più piede sulla scena americana. La gente ha cominciato a scoprire che i programmatori tendono (non me ne vogliate per questo, ragazzi) a non essere gran che come game designer. Naturalmente, ci sono le eccezioni - Sid Meier, ad esempio, e Richard "Lord British" Garriott. Ma nella maggior parte dei casi, coloro che disegnano i migliori prodotti di intrattenimento sono coloro la cui professione è l'intrattenimento, non il C.

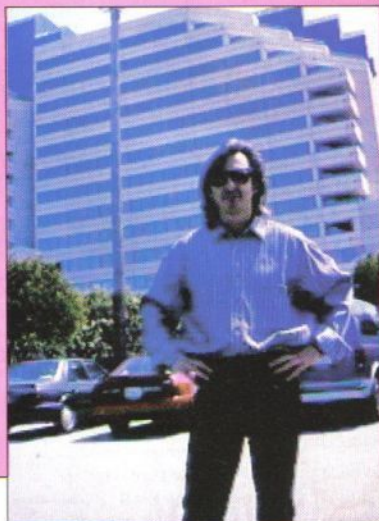
La società di Novak, Zono, con sede a Los Angeles, sta lavorando attualmente per la Electronic Arts su prodotti su cartuccia che vengono definiti "rivoluzionari" - ma nessuno (ci stavamo ormai abituando a questa congiura del silenzio) ha voluto sbottonarsi.

Il passato di Novak, comunque, è interessante quanto il suo futuro. Il suo background è più vario di quanto si possa immaginare, ed è ormai un dato di fatto che i migliori game designer sono coloro che hanno avuto esperienze di ogni tipo.

"Ho cominciato coi sintetizzatori" ricorda, "e mi sono laureato in musica elettronica. Alla fine degli anni '70 ho inciso diversi singoli punk rock: suonavo in un gruppo chiamato Novak (da cui il nome) e il nostro unico successo fu un singolo intitolato *Murder by Guitar*, che la rivista "Ripped and Torn" votò come il Miglior Singolo dell'Anno. Abbiamo inciso circa venti singoli prima che venissi sedotto dai videogiochi."

Novak ha trascorso tre anni a disegnare l'audio dei coin-op della Sega. A metà degli anni '80 è passato alla Mattel con Rich Gold per lavorare su alcuni giocattoli super-tecnologici e ha vinto il Premio del Presidente della Mattel per il suo lavoro su Captain Power. Ha poi conquistato altri premi per la programmazione di *Super Glove Ball*, un gioco disegnato per funzionare col Powerglove della Nintendo e accolto dalla stampa come il primo gioco arcade di "realtà virtuale".

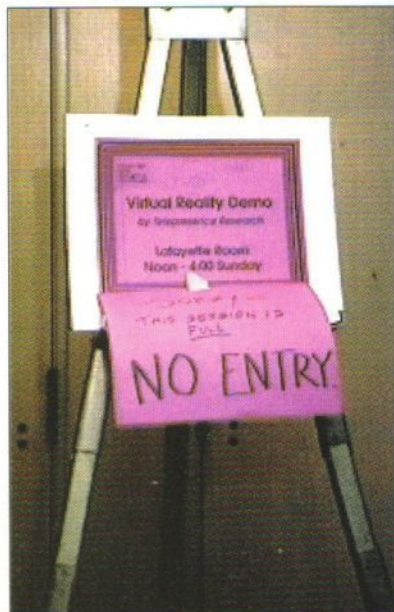
"Per me i giochi sono frivoli. Se uno vuole fare cose nobili e importanti, faccia qualcosa per i senzatetto o scriva un libro o qualcosa del genere. I giochi sono il *chewing gum* dei nostri giorni. OK, sono una forma d'arte, forse anche la cosa che più si avvicina a una droga elettronica. Per me sono delle macchine di bio-feedback (bio-reazione, NdR) - il joystick monitorizza in tempo reale le tue risposte a determinate situazioni e ti incoraggia a fantasticare in certe direzioni."

"Quando i ragazzi d'oggi guardano la propria ludoteca si chiedono se quel giorno vogliono essere Mario Andretti o Conan. Presto," conclude il geniale designer, "vedremo i videogiochi nelle gallerie d'arte."

Novak, qui fotografato all'esterno del Westin Hotel, è probabilmente il dirigente più bizzarro di tutta la West Coast. Tutti chiedevano di essere fotografati nella frescura dell'aria condizionata dell'hotel, Novak, invece, voleva farsi fotografare con gli occhiali da sole...

sonoro è più appropriato per quel dato alieno.

Il Westin Hotel domina con il suo immenso edificio la periferia di Santa Clara, ma anche le lussuose sale riunioni dell'hotel hanno avuto dei problemi ad accogliere le oltre sessanta sessioni, molte delle quali affollate al massimo della capienza. Tra le cose più interessanti c'è stata la conferenza di Brian "Loom" Moriarty (completa di spezzoni cinematografici) sugli albori di Hollywood. "Sto solo presentando i fatti," urlava Brian per farsi sentire tra il chiasso del pubblico, "le conclusioni traetele da voi." Nel 1980, ci è stato detto, mentre il pubblico restava a bocca aperta davanti a film a bobina singola di una caffettiera che bolliva, Hollywood era un minuscolo luccichio negli occhi di un produttore. La conclusione che gran parte dei partecipanti ha tratto dal discorso di Brian è che l'equivalente di Hollywood dell'industria dei giochi per computer non è ancora neanche un barlume, figuriamoci un luccichio.

Brenda Laurel, una donna famosa che passa metà della sua vita a tirar su una figlia e l'altra metà immersa nella realtà virtuale, ha raccontato a un auditorio silenzioso qual è lo stato attuale dei giochi. Nessuno sapeva se essere entusiasta o terrorizzato, o entrambe le cose.

Sid Meier ha tenuto una conferenza dal titolo "Sid Meier parla di game design". Si è presentata talmente tanta gente per ascoltare il creatore di alcuni dei migliori giochi dei nostri giorni che gli organizzatori hanno dovuto chiudere le porte della

È ufficiale. La conferenza sulla Realtà Virtuale ha registrato il tutto esaurito. Spiacenti.

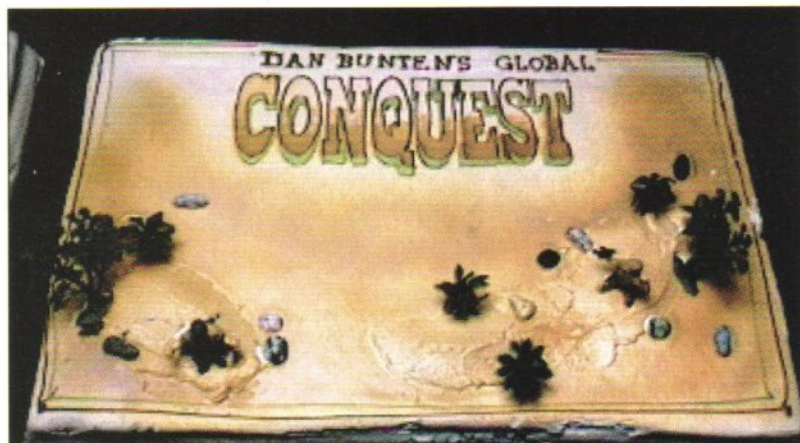
Un giorno i personaggi che incontrerete in un gioco potrebbero affermare che quest'uomo è il loro padre. Tim Brengle sta infatti lavorando allo sviluppo di personaggi "veri".

PIACERE, TIM BRENGLE

Tim Brengle, che ha alle spalle quindici anni di lavoro come sviluppatore di software, è il direttore dello sviluppo della Three-Sixty Pacific. Tim sta lavorando a un progetto che potrebbe cambiare radicalmente i giochi come li conosciamo oggi: sviluppare personalità artificiali e personaggi emotivamente seducenti.

Tim lavora da cinque anni, insieme al collega David Graves, allo sviluppo di personaggi. Sono una coppia ben assortita: David è uno specialista nella biologia della popolazione, Tim ha una laurea in psicologia. Hanno un prodotto "in lavorazione" da tre anni e mezzo, ma non è ancora prevista una data d'uscita.

Nel frattempo, Tim pensa che oggigiorno i game designer stiano più attenti alla personalità dei personaggi di quanto non lo fossero solo qualche tempo fa. "Prendi *Wing Commander 2*," dice, "si capisce che ci hanno fatto lavorare uno sceneggiatore professionista. Quel gioco è in pratica dei momenti di azione di volo tenuti insieme dalla storia."

Il gioco di Tim dovrebbe essere pronto fra circa un anno. Al momento non vuole rivelare niente, ma quando lo farà, state pur certi che K sarà lì ad ascoltare.

Quando mettete insieme in una stanza 600 disadattati sociali, altrimenti detti programmatori, non si parla d'altro, ovviamente, che di routine di gestione dello schermo e ... ehm... di cibo. Cibo in quantità. La dieta base era formata da pasticcini e Diet Coke (vedi foto a destra), ma c'è stata anche l'eccezione - come quando alla Microprose hanno preparato delle torte speciali per celebrare le loro ultime uscite (foto sopra).

PIACERE, BRIAN MORIARTY

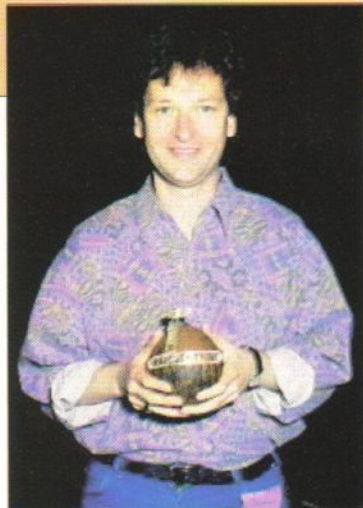
TBrian Moriarty, nel caso non lo sapeste, è il genio della ex-Infocom che ha ideato giochi come *Beyond Zork* e *Wishbringer*. In seguito è passato alla Lucasfilm dove ha realizzato *Loom*. Attualmente sta lavorando a un progetto che potrebbe avere un enorme effetto sull'industria dei videogiochi.

Infatti, sarà il primo gioco i cui effetti speciali saranno realizzati dalla Industrial Light and Magic (ILM). La ILM è responsabile, tra le altre cose, delle innovative sequenze in cui appariva l'alieno d'acqua del film "The Abyss" e degli effetti speciali di "Terminator 2" (tanto per nominarne due dei più recenti). La ILM è universalmente riconosciuta come la migliore società di effetti speciali del mondo.

I servizi della ILM costano molto cari, anche per la Lucasfilm - entrambi le società fanno parte dello stesso impero creativo fondato da George Lucas nella contea di Marin, poco a nord di San Francisco. L'uso della tecnologia della ILM in un gioco è un riconoscimento fondamentale dell'importanza dello sviluppo di giochi e potrebbe sconvolgere i preconcetti della gente riguardo a cosa aspettarsi quando si infila un dischetto nel drive.

In un certo senso, fa parte dello stesso movimento iniziato da società come la Sierra (che utilizza pittori professionisti per realizzare i fondali), della Disney (animatori cinematografici) e della Cyberdreams (il cui *Dark Seed*, recensito in questo numero, presenta il lavoro del pittore surrealista svizzero H.R. "Alien" Giger).

Il gioco è ancora in fase di lavorazione ma apparirà soltanto su PC e Macintosh di fascia alta. Non ci saranno conversioni per console, ma se avrà successo, forse potrà apparire per Amiga. Il soggetto del gioco è avvolto nel mistero, ma Brian ci ha rivelato che sta lavorando con un co-autore, e ci ha dato l'impressione che questo co-autore possa essere un nome grosso al di fuori del mondo dei computer giochi. Moriamo dalla curiosità.

Guest della Virgin potrebbe diventare uno dei successi per CD del 1993. Ad ogni modo, si pensa che le azioni della Virgin avranno un calo pauroso in seguito alla pubblicazione di questa foto del responsabile del progetto David Bishop.

Brian Moriarty e la piccola, rotonda, pelosa e puzzolente noce di cocco di Quendor. Pesnate davvero che la prossima volta che giocherete a *Beyond Zork* vi metterete seriamente a cercarla?

sala. Fortunatamente, abbiamo convinto Sid a parlare in esclusiva con K al termine della conferenza - potete leggere quello che ci ha detto nel box a pagina 15.

Per tradizione Chris Crawford tiene la conferenza più controversa di tutto l'evento, ma quest'anno ha voluto dare "…ehm, consigli pratici. Lo scorso anno abbiamo avuto molte discussioni teoriche. Quest'anno volevamo stare coi piedi per terra". Nonostante questa dichiarata intenzione, Chris è riuscito a far piegare in due dalle risate il pubblico durante il suo discorso, col quale ha condiviso le lezioni imparate durante lo sviluppo di *Patton Strikes Back*.

Se mai avrete l'opportunità e siete seriamente interessati alla progettazione di giochi - teoria e pratica - questo è l'evento da non perdere assolutamente. L'anno prossimo promette di essere ancora più grande e interessante. Se potete permettervelo, vi garantisco che non ve ne pentirete - potreste addirittura trovare un lavoro. "Ci stiamo facendo la fama dell'evento a cui non mancare," dice l'organizzatore Tim Brengle, indicando una bacheca zeppa di annunci di offerte e richieste di lavoro.

La California, purtroppo, non è proprio dietro l'angolo. Quindi alcuni di voi saranno contenti di sapere che quest'anno ci potrebbe essere una conferenza europea sulla falsariga di quella di Santa Clara. Al momento si hanno poche informazioni, ma gli organizzatori dell'ECTS di Londra, che quest'anno si terrà anche in settembre, hanno già preso contatto con Chris Crawford e Brian Moriarty, tanto per fare due nomi, i quali hanno già offerto il loro sostegno. Incrociate le dita e continuate a seguirci per saperne di più.

Steve Cooke

Esempio

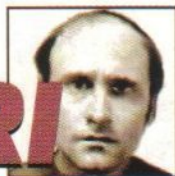
JOYSTICKS ED ACCESSORI

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l. 34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

ETERNAM
Benvenuti in un mondo nuovo...
in cui il Tempo non funge più da riferimento...
TRACY
ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle elite dei popoli intergalattici.
Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginavate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!
Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?
Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?
E' in gioco l'avvenire!
Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.
NOME E COGNOME:
INDIRIZZO:
TEL.:
Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
INFOGRAMES
ETERNAM
© INFOGRAMES 1992
Screenshots PC VGA
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

LA STORIA DEI COMPUTER GAMES
GLI ANNI DELL'ATARI

Questo mese abbiamo una vera chicca, la storia dei primi anni dei videogiochi raccontata da chi l'ha vissuta dall'interno: Chris Crawford, il programmatore di* Balance of Power *e* Rommel vs Patton. *Chi era troppo piccolo in quei primi anni '80 apprenderà come tutto cominciò, chi invece ha scoperto il mondo meraviglioso dei videogiochi grazie all'Atari 2600 trattenga le lacrime…

Entrai all'Atari nel 1979. A quei tempi il successo dell'Atari 2600, la prima console per videogames, era molto in dubbio. Mi ricordo, in quell'autunno, una riunione del dipartimento progettazione nella quale il Vice Presidente del dipertimento presentò all'intero staff del dipartimento la posizione della società. Le vendite del 2600 erano tali da giustificare lo sviluppo del software; il 400 e l'800 erano appena stati lanciati e la società prevedeva un futuro roseo per queste macchine. Per fortuna, i profitti della divisione coin-op del gruppo erano alti e consentivano di tenere a galla tutto il resto. E la casa madre, la Warner Communications, aveva le tasche profonde.

VIDEOGAMES

La fonte creativa per il design dei giochi in quei giorni erano i coin-op. Se un gioco aveva successo nelle sale giochi, veniva convertito su cartuccia. Tutti i grandi successi dell'epoca erano in origine dei coin-op. *Space Invaders*, ad esempio, era un coin-op giapponese. L'Atari ne comprò i diritti e Rick Maurer ne fece una conversione assolutamente geniale per il 2600, e fu un successone. Quando l'Atari portò *Pac Man* sul 2600, il risultato fu talmente pessimo che i critici lo chiamarono "Flicker Man" (*flicker* significa sfarfallio) e i giocatori rimasero estremamente delusi sia dal gioco sia dalla società che lo aveva prodotto.

L'Atari Coin-Op, comunque, realizzò molti successi originali. *Missile Command*, *Centipede*, *Battlezone* e *Tempest* erano alcuni dei loro giochi più famosi. Alcuni di questi titoli furono in seguito convertiti sia su console che su computer.

È difficile capire quanto la mentalità coin-op dominasse il design dei giochi. I giochi coin-op erano tutti progettati per durare tre minuti, per ragioni di natura squisitamente economica. Questa filosofia venne portata direttamente sui giochi su cartuccia e dischetto, anche se su questi supporti il valore di un gioco da tre minuti era nullo. Semplicemente, i progettisti non potevano concepire un gioco che non fosse un coin-op da giocare a casa.

COMPUTER GAMES

Nel frattempo, i computer games stavano attraversando un forte periodo di crescita, anche se non così spettacolare come quella dei coin-op e dei videogames. D'altro canto, i computer games mostravano già una maggiore ricchezza creativa e una maggiore maturità. L'Automated Simulations aveva appena cominciato a produrre dei giochi di ruolo fantasy, che culminarono nella serie *Temple of Apshai*. Scott Adams lanciò la sua serie di giochi di avventura. La SSI fece sensazione quando introdusse *Computer Bismarck* a 59,95 dollari. Era un prezzo assurdamente alto, specialmente per il 1980, ma il numero di acquirenti fu tale da consentire alla società di chiudere in attivo e pubblicare in seguito un'intera serie di wargame, tutti per Apple II. Più o meno allo stesso tempo, Ken e Roberta Williams vendevano le loro avventure grafiche, la prima delle quali fu *Beneath Apple Manor*. Doug Carlston disegnava, programmava e vendeva i suoi giochi, anch'essi per Apple II.

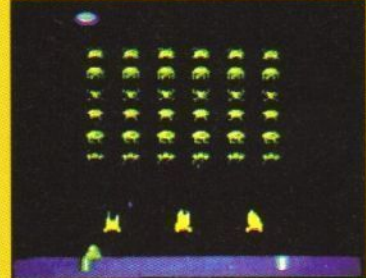
A questo punto devo fare una digressione sull'hardware. A posteriori, e con una buona dose di revisionismo storico, si poteva prevedere che l'Apple II era destinato a sorpassare la concorrenza. Ma ciò non era chiaro nel 1980. L'Apple II era una macchina costosa, preferita dagli hobbisti col portafogli gonfio, ma molti "computer junkies" propendevano per i più economici TRS-80 e Commodore PET. Il grande vantaggio della Apple era il colore, che fu però azzerato dall'arrivo dei computer Atari, la cui grafica era nettamente superiore a quella dell'Apple. L'Apple aveva un disk drive migliore e una più vasta base di software, ma fu l'apparizione di Visicalc (il primo foglio elettronico, NdR) per Apple nel 1980 a far esplodere le vendite dell'Apple. Il programma fu in seguito portato su altre macchine, ma ci volle circa un anno e in quel tempo l'Apple II costruì il suo enorme vantaggio.

Nonostante tutte queste attività, nel 1980 i computer games erano ancora primitivi. C'erano solo un manipolo di sviluppatori ed editori. La fornitura di giochi era disperatamente limitata; l'uscita di un nuovo gioco era attesa con impazienza dagli utenti. I giochi disponibili non erano gran che. Quasi tutti erano scritti in BASIC. Erano lenti e poverissimi dal punto di vista grafico. Soprattutto, poiché dovevano girare su macchine con circa 8K di RAM, erano piuttosto limitati. La rete distributiva era primitiva. Molti giochi venivano venduti per corrispondenza e un gioco si poteva dire fortunato se vendeva più di mille pezzi.

1981: IN MARCIA

Il settore dei computer games ebbe un'impennata nel 1981. Molti dei problemi base erano stati risolti; c'era ora un discreto numero di persone che sapeva come creare, programmare, pubblicare e distribuire computer games. La produzione di giochi decollò di conseguenza. C'erano ora un certo numero di editori: Automated Simulations, SSI, Avalon-Hill, Broderbund, Adventure International e diverse società in California di cui ho dimenticato il nome. Il 1981 fu anche un grande anno per me: furono pubblicati quattro miei programmi: *Energy Czar*, *Scram*, *Tanktics* e *Eastern Front (1941)*.

Nel frattempo, i videogames e i coin-op continuavano la loro crescita esponenziale. L'Atari 2600 stava registrando un successo

E.T. era di qualità scadente, un prodotto realizzato in sei settimane da un programmatore che aveva annunciato spavaldamente a Steven Spielberg: "Questo è il gioco che renderà famoso il film!"

Tutti i grandi successi dell'epoca erano in origine dei coin-op. Space invaders, ad esempio, era un coin-op giapponese.

sensazionale. L'enfasi era sempre sui giochi mutuati dai coin-op, anche se c'erano alcuni giochi non tradizionali. Il più sorprendente fu *Adventure* di Warren Robinett (programmato nel 1979 ma uscito soltanto verso la fine del 1980), che diede subito luogo a molte imitazioni.

1982: ANNO MIRABILIS

Nel 1982 ci fu il boom e la rivista "Time" mise i videogiochi in copertina. È difficile trasmettere la sensazione di corsa all'oro che pervase il settore in quell'anno.

Nel 1982 l'Atari vendette 2 miliardi di dollari di hardware e software: le vendite raddoppiavano ogni 9 mesi. Una frenesia si impadronì di tutti; tutti stavano lavorando sui videogames. C'erano nugoli di società che pubblicavano giochi su cartuccia. Alcuni erano buoni, molti erano pessimi, ma non sembrava importare a nessuno. Il pubblico comprava qualunque cosa trovasse sugli scaffali dei negozi. Le società che erano arrivate per prime fecero profitti colossali. Quell'anno l'Atari pubblicò *Pac Man* per il 2600. Nonostante il fatto che fosse pessimo, vendette 10 milioni di pezzi a 20 dollari (all'ingrosso!), con un costo di produzione di circa 5 dollari e un costo di sviluppo di forse 100 mila dollari. Fate un po' voi il calcolo dei profitti.

Il requisito più importante per produrre videogiochi era trovare un programmatore che sapesse programmare l'Atari 2600. Era una macchina infernale da programmare. Non c'era buffer video - il *display* veniva creato "al volo" dal 6502. C'era un chip video che visualizzava una linea di scansione alla volta. Per visualizzare lo schermo si doveva scrivere un programma che freneticamente pompasse bit nel chip video proprio al momento giusto. Se uno era veramente bravo, poteva cambiare i registri video al volo, ottenendo così una grafica più suntuosa. Ma ci voleva un tempismo perfetto. Il 6502 del 2600 girava a 1 MHz; a quella velocità si avevano esattamente 77 cicli macchina durante una linea di scansione. Il loop del *display* principale doveva eseguire ciascuna linea di scansione in 77 cicli o meno. I bravi programmatori di 2600 conoscevano a menadito il conto dei cicli del 6502; scrivevano e riscrivevano il loro codice cercando di spremere dal codice un ultimo ciclo. La logica stessa del gioco doveva essere eseguita durante l'intervallo verticale, quando non c'era da gestire il video. Ciò dava circa 3000 cicli macchina ogni 1/60 di secondo, se mi ricordo bene.

I bravi programmatori di 2600 valevano il loro peso in oro, e le case di software lo capirono in fretta. C'era una intensa concorrenza per aggiudicarsi i migliori. L'Activision era quella che riusciva meglio in queste cose: mandava una limousine a prenderli, li presentava nelle campagne pubblicitarie e li faceva sentire come dei pascià.

Il settore dei coin-op visse un boom parallelo, anche se non così lucrativo o sensazionale. Comunque, quelli erano bei tempi per lavorare nel settore coin-op. I bravi programmatori avevano dei salari principeschi, percentuali sui loro giochi e un mucchio di altri benefit. Che bei tempi.

Anche nel settore dei computer games, il 1982 fu un anno fantastico. Il boom dei videogames si trasmise anche ai computer games, ma fu accompagnato da una improvvisa enfasi sui giochi di azione-e-abilità. Era come se tutti gli utenti di computer avessero improvvisamente deciso che volevano provare le emozioni dei videogames. I computer games "seri" che erano stai sviluppati durante il 1981 furono oscurati dagli sparatutto, più intensi graficamente ma inferiori intellettualmente.

Quelle che sopravvissero, lo fecero tagliando i costi e producendo altre cose oltre ai giochi o perlomeno qualcosa di più serio per tenersi a "galla": la Broderbund aveva Print Shop.

Nel 1982 l'Atari vendette miliardi di dollari di hardware e software: le vendite raddoppiarono ogni nove mesi.

Ciò nonostante tutti se la passavano bene. Si potevano fare molti soldi con un programma sviluppato in poco tempo. Greg Christensen, uno studente delle medie superiori, realizzò una variazione di *Defender*, programmata usando la cartuccia *Atari Assembler*, lavorando di notte e nei fine settimana. Fu pubblicato dall'Atari Program Exchange col titolo di *Caverns of Mars* e vendette circa 50.000 copie, facendogli guadagnare circa 80.000 dollari. *Eastern Front (1941)* lo sviluppai a casa mia, di notte e nei weekend, in un arco di sei mesi. Guadagnai circa 90.000 dollari. Per i programmatori che lavorano su Apple II le cose andavano ancora meglio. Durante il 1982, programmatori come Nasir Gebelli, Bill Budge e Bob Bishop guadagnarono somme enormi di denaro per giochi che misero insieme in pochi mesi. Nasir Gebelli era particolarmente produttivo. Realizzò una serie di giochi per Apple II che riscossero grande successo. Quasi tutti i suoi giochi avevano una giocabilità scadente, ma ciascuno aveva un qualche effetto grafico innovativo. La gente li adorava e tirava fuori i soldi. Sì, il 1982 fu un anno favoloso.

1983: L'INIZIO DEL CROLLO

Le nubi di tempesta cominciarono ad addensarsi nel dicembre del 1982. I dirigenti dell'Atari a colloquio con gli analisti di Wall Street ammisero che le vendite di Natale erano in leggero calo. Intuendo che il boom era alla fine, svendettero le azioni della casa madre Warner Communications. Le vendite di quel Natale furono comunque buone, migliori di quelle del Natale precedente, ma era ovvio che il boom era finito. In qualsiasi altra industria la cosa sarebbe stata risolta semplicemente tagliando i costi e preparandosi per i tempi duri. Ma l'industria dei videogiochi era nata con la mentalità del boom; quando si sparse la voce che il boom era finito tutti cominciarono a cercare delle ancore di salvataggio.

Le cose continuarono a peggiorare durante tutto il 1983. Il mercato era soffocato dai prodotti, la maggior parte di qualità scadente. Anche l'Atari poteva essere ritenuta direttamente responsabile della situazione. La loro cartuccia di *E.T.* era di qualità scadente, un prodotto realizzato in sei settimane da un programmatore che aveva annunciato spavaldamente a Steven Spielberg: "Questo è il gioco che renderà famoso il film"! Ray Kassar, presidente dell'Atari, aveva pagato 20 milioni di dollari per la licenza. Alla fine, centinaia di migliaia di cartucce di *E.T.* vennero interrate in una discarica ad Albuquerque.

Le dozzine di opportunisti produttori di cartucce che erano spuntati come funghi nel 1982 morirono con altrettanta rapidità nel 1983. Il disastro finanziario fu tanto sensazionale quanto i profitti dei mesi del boom.

Per l'industria degli home computer il 1983 cominciò carico di speranze. Tutti credevano che i problemi dell'industria dei videogiochi avrebbero condotto i consumatori verso gli home computer. Il TRS-80 e il PET erano caduti in disgrazia già da tempo, e il campo si era ristretto all'Apple II Plus e all'Atari 800. Questi due prodotti naturalmente avevano dei concorrenti: il Radio Shack Color Computer, il Commodore 64, il Coleco Adam e il nuovo IBM Peanut. Queste macchine però non disponevano di un mercato o di una base software tali da renderli concorrenziali. All'inizio del 1983, tutto sembrava essere ridotto a un semplice testa a testa fra Apple e Atari - e l'Atari stava guadagnando costantemente terreno. La sua libreria di software era quasi uguale a quella dell'Apple e cresceva a velocità maggiore. Inoltre gli sviluppatori avevano imparato a sfruttarne appieno i vantaggi; si cominciavano perciò a vedere dei programmi per l'Atari di qualità chiaramente superiore a quanto visto sino ad allora

per l'Apple.

Poi Jack Tramiel della Commodore cominciò la guerra dei prezzi, riducendo costantemente il prezzo del Commodore 64. L'Atari decise di seguirlo in questa politica; la Apple si rifiutò di farlo. Durante la primavera e l'estate del 1983 i prezzi calarono per la gioia dei consumatori. L'Atari nel disperato tentativo di tenere il passo della Commodore spostò oltreoceano le sue fabbriche e ciò creò un ritardo nelle forniture e nel Natale del 1983 l'unica macchina ad essere disponibile in quantità sugli scaffali dei negozi era il C64. Fu il colpo di grazia per l'Atari; la società crollò sette mesi dopo.

1984: MORTE E RINASCITA

L'industria dei videogiochi morìi nel 1983; nel Natale dello stesso anno scoppiò il boom degli home computer. Ciò nonostante, le vendite di computer games su disco crollarono nel 1984. A quel tempo, era inspiegabile. Quelli di noi che erano nell'industria degli home computer aveva pensato che, con la morte dei videogames, il testimone fosse stato passato alla nuova generazione, cioè noi. Invece i videogames ci trascinarono con loro. Il grande pubblico associava con troppa facilità i computer games ai videogames. Il drammatico crollo dell'industria dei videogames aveva convinto tutti che questa era stata solo una moda passeggera. La gente aveva voltato le spalle a tutto.

Il danno fu maggiore in quelle aree dei computer games che erano più vicine ai videogames. Quasi tutte le piccole società, e tutte quelle che si erano specializzate in giochi d'azione-e-abilità, smisero di operare. Quelle che sopravvissero, lo fecero tagliando i costi e producendo altre cose oltre ai giochi o perlomeno qualcosa di più serio per tenersi a galla. La Broderbund aveva *Print Shop*; l'Electronic Arts si era spostata velocemente sul C64; la Sierra riuscì a malapena a cavarsela; la SSI rimase nell'ombra per poi dedicarsi alle licenze di *D&D*. Molte altre case di software scomparvero dal mercato.

A causa del crollo molte brave persone persero il lavoro. Alcuni, come Ann Kelsey, Jim Dunion e Bill Carris, poco tempo dopo persero addirittura la vita, e io resterò sempre dell'idea che fu la tensione di vedersi crollare tutto attorno che frantumò le loro esistenze. Un'intera generazione di "game people" venne spazzata via fra il 1983 e il 1984. Solo una parte di quella generazione tenne duro, grazie a una ferrea determinazione. Non certo per il denaro.

Ci fu, però, qualcosa di positivo in quegli anni tremendi. Chiunque avesse dei prodotti per C64 se la cavò bene. La Human Engineered Software prosperò durante l'84 e l'85 grazie alla sua collana di titoli per C64. Anche la Epyx andò bene, più o meno per la stessa ragione. La Infocom, che pubblicava avventure testuali di ottima qualità, riuscì a prosperare perché i suoi prodotti erano molto diversi dai videogames.

L'Atari aveva dato vita al boom e morìi nel suo crollo. I licenziamenti cominciarono nel 1983. Da un massimo di 10.000 impiegati nel dicembre del 1982, l'Atari arrivò a soli 200 impiegati nel luglio del 1984. Io fui uno dei fortunati; resistetti più di molti altri: venni licenziato solo nel marzo del 1984.

Nel gennaio dell'84, Jack Tramiel diede le dimissioni dalla Commodore. Sapendo che la Commodore era stata la causa principale dei nostri guai, appesi un biglietto sulla bacheca aziendale: "La buona notizia è che Jack Tramiel ha lasciato la Commodore. La cattiva notizia è che sta venendo qui!" Non sapevo quanto avessi ragione. In luglio, Tramiel comprò per una sciocchezza l'Atari dalla Warner Communications e licenziò la maggior parte del personale rimanente.

UNA NUOVA ERA

Dalle macerie del crollo del 1984, emerse una nuova industria del divertimento elettronico. I videogames erano stati talmente screditati che la Nintendo fu in grado di entrare sul mercato senza concorrenza, ricostruendo l'industria dei videogames a suo piacimento. Il C64 morìi nel giro di pochi anni e il suo posto venne preso dal PC IBM.

L'industria che emerse nei tardi anni Ottanta era più sobria e conservatrice. Intimiditi dalla catastrofe che li aveva colpiti così duramente, i sopravvissuti affrontarono il loro lavoro con meno sicurezza e con l'idea che la bancarotta era sempre in attesa dietro l'angolo. Ma la storia di quegli anni dovrà aspettare un altro articolo.

SOFTWARE AMIGA

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST 39900
BIG RUN 49900
BLUES BROT. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF 59900
CHAMPION DR. 49900
CISCO HEAT 39900

LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900

TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900

AD&D ACT C 79900
AIR COBB A. 59900
AIR SEA SUP 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST. 49900
KIND OF M.III 49900

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL 39900

MONSTER P.II 49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

JAMES POND 19900
MINDBENDER 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
NINJA WARRIOR 19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH. 19900
QUEST O.AGG. 19900
RETURN T.EUR. 19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND 19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. 19900

AMIGA SIM/ADV

ATF II 29900
TOY.GT44 RR 29900
ULTIM. GOLF 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES ....
CRUSE F. CORP. 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH. 69900
F15 S.EAGLE 79900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. 19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY 19900
BUBBLE BOBB. 19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER 19900
DEFEND O.T.C. 19900
D.DRAGON II 19900

MICROP. GOLF 79900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. 49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. 39900
PAPERBOY 2 49900
PINBALL DRE. 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
P.TENNIS T.II 49900
PUZ. GALL. 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD 39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE 49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900
RUGBY C. 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC 39900
SHAD.DANC 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG 59900
STRUMTRUPP. 39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900

CLIK CLAK 49900
CRUISE F..A.C. 59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. 39900
DEUTEROS 49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
ELF 39900
EPIC 69900
F1 GP CIRCU. 39900
F. VOYAGER 59900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRST SAMUR. 49900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS 39900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. 79900

F19 S.. FIGHT 69900
FALCON COL. 69900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
L.S.LARRY V 89900
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F. 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL. 69900
POWERM.DATA 33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES 69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900

DRAGON NINJA 19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II 19900
GIANTS EUROP. 19900
ITALIA 90 19900

TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED. 19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT. 19900

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per probblemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 615000
AMIGA 500 Plus 659000
AMIGA 600 725000
A590 HD20Mb 639000

1084 S Monitor 455000
1085 S Monitor 435000
1407 VGA Mono 199000
1960 VGA Colori 730000
A 2320 Interlacer 399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT 550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A 2372 7 seriali 325000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti 69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante B/N
L.299.000

MPS1550 stampante a COLORI
L.399.000

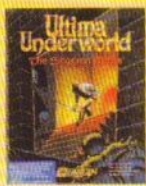
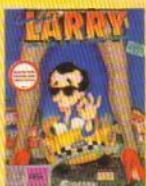
IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante INKJET
L.255.000

SOFTWARE MS-DOS

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3......39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE......59900
BLOODWICH......69900
BLUSE BROTH...49900
CAL.GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION......99900
CONAN CIMM. ...69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ..59900
DELUX STR.P.II .59900
DEATHBRING 39900
DYLAN DOG 49900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E ...79900
DUCK TALES 49900
EPIC..................79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13...........79900
GAZZA II.............39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER 59900
GODS 49900
GOLDEN AXE.....49900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II........49900
KING'S Q. V........99900
LEMMINGS.........69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II 69900
MILLEMIGLIA 69900
OBITUS..............79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER.......39900
POLICE Q.3........99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R.....69900
ROLLING R.........39900
SPACE 1889 69900

STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI ...59900
TURTLES............39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL......79900
T.SIMPSONS 49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II 79900
UNREAL..............59900
VOLFIELD...........39900
W.BEAMISH........99900
W.G.HOCKEY 69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
IRON LORD 29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF........29900
A10 TANK K........89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2 ...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES...........69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR ..99900
CENTURION.......69900
CIVILIZATION 99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B...........69900
EYE O.T.B.II........69900
F117 NIGHTHA...89900
F14 TOMCAT......59900

HARPOON BAT4 49900
INT.SPORT CH....69900
JETFIGHTER II....79900
KINGS Q. V.........99900
LOOM..................69900
L.S.LARRY III.......99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV...............59900
MANIAC MANS....69900
MARIO ANDRET.69000
MEGATRAVLER .69900
MONKEY ISL.2 ...89990

TONY LA RUS.....69900
TV SPORT BOX..69900
WING COMM 59900
WING COMM.II ...79900

MS-DOS COMPIL

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR ...69900
OYLES BOOK.....99900
SOCCER STAR ..49900
SPORTS G.H......39900
TOP LEAGUE 69900

COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

PRODOTTI CH

FLIGHT STICK 91000
MACH I 39000
MACH I PLUS.........59000
MACH II..................65000
MACH III 79000
GAMECARD III.......75000
GAMECARD MCA.75000
ROLLERMOUSE .120000

S.SPACE INV. 39900
SPACE ACE II......89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900

F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900
GUNSHIP 89900
HARPOON 1.2 79900
HARPOON BAT3 49900

MIG29 S.F............79900
M.U.F.TALES 99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9................99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO79900
RED BARON........99900
ROBINHOOD........49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH..........89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
SIM ANT...............89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK.........79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900

OFFERTISSIME !!!

BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000

JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

MONKEY ISL.
~~L.89.900~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000

INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

*Roctec Electronics presents the **RocGen Plus** for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the **RocGen Plus**, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*

Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

SILLY PUTTY

lavori in corso

Silly Putty è la star di uno dei concetti più originali mai visti su home computer. Gary Penn ha incontrato per K il team della System 3 che sta lavorando al gioco che sembra destinato a diventare uno dei titoli più chiaccherati dell'anno.

Agli inizi del 1991 la System annunciò che avrebbe pubblicato titoli su cartuccia per Amiga. Ma la cosa non andò mai in porto. Il costo di produzione era troppo alto per valere la candela: produrre una cartuccia sarebbe costato dieci volte il costo di produzione di un floppy disk e alla fine gli acquirenti avrebbero dovuto pagare un prezzo tre volte superiore a quello di un gioco su disco.

La ragione per cui ho menzionato la cosa è che *Silly Putty* (per chi non lo sapesse, la Silly Putty è una specie di stucco-giocattolo simile alla plastilina) sarebbe dovuto essere il primo titolo su cartuccia della System 3. Il fatto che ora sia un prodotto su disco non modifica per niente la curiosità per il protagonista: Putty è letteralmente il personaggio più flessibile che si sia mai visto. Si piega, si allunga e si trasforma nelle forme più strane. Non è vero, Phil? (Phil come in Phil Thornton - l'ideatore di *Silly Putty*.)

"Sì, può rimbalzare e atterrare sopra i cattivi più piccoli e schiacciarli, può allungarsi vericalmente e orizzontalmente per attraversare il vuoto tra una piattaforma e l'altra o creare un muro per fermare proiettili e altri oggetti - o può semplicemente dimenarsi per spostarsi di brevi tratti. Può gonfiarsi fino a quattro volte le sue normali dimensioni per attutire la caduta dei robot, e gonfiandosi ancora di più funziona da "smart bomb" ed esplode lanciando brandelli di Putty in tutte le direzioni, stendendo i nemici."

Wow, calma, Phil! Prima di continuare, per capire meglio come funziona *Silly Putty*, sarebbe utile conoscere la trama del gioco. Quindi eccola qua... Un mago malvagio di nome Dazzledaze ha mandato gli amici di Putty sulla Terra inpacchettati come gomme americane. E ora hanno bisogno di aiuto, e in fretta. E lo stesso dicasi di Putty. Ha bisogno dei Bot, i nativi del pianeta Constructo, attorno al quale orbita la luna Putty.

I Bot, infatti, possono costruire una torre fino alla Luna Putty cosicché Putty possa sconfiggere Dazzledaze. Ma i Bot lavorano solo di giorno - di notte alcuni di loro ricaricano le batterie. Gli altri sono un po' idioti e rimbalzano sulle impalcature della torre, e Putty deve radunarli per far sì che la costruzione della torre non si fermi. Sotto questo aspetto è un po' come *Lemmings*, ma qui non si tratta soltanto di salvare delle vite. Infatti, Dazzledaze ha mandato il suo gatto, Dweezil, e i suoi perfidi scagnozzi sul pianeta Constructo per impedire a Putty di portare a termine la sua missione.

L'idea di *Silly Putty* è venuta a Phil, che prima lavorava alla Palace, nel 1989 mentre era in vacanza in India. In realtà, l'idea gli è venuta quando si è ritrovato chiuso in una capanna per due settimane, soffrendo "le pene d'inferno" a causa di una malattia particolarmente fastidiosa.

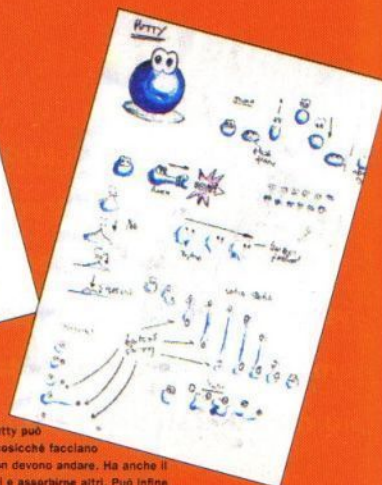
Con *Silly Putty*, Phil sta tentando di creare un gioco arcade di qualità

Queste due schermate mostrano le creature che incontrerete nella zona denominata "Technofear". L'anatra-pilota schizza fuori da una scatola, mentre gli Space Invaders arrivano dai monitor sparsi per il campo di gioco. Notate il blob rosa che assorbe il coniglio (il blob è un ex-Bot trasformato in quel modo da una magia) - Putty può trasformarsi in coniglio per farsi assorbire dal blob. Una volta assorbito, Putty può gonfiarsi fino a far scoppiare il blob. "Non abbiamo contato i vari tipi di cattivi, ma in tutto ci saranno circa 80 diversi nemici, tutti di forma e dimensioni diverse," dice Phil.

SILLY PUTTY

simile ad un cartone animato. È infatti un patito dei cartoni animati di Tex Avery (un geniale animatore della Metro Goldwin Mayer degli anni 40/50, NdR), in particolare di "Screwball Squirrel", e si vede. La musica non è così prominente in *Silly Putty*. C'è invece una cacofonia di suoni campionati - più di un megabyte di roba - tra cui effetti cinematici (quali "slurp", "splash" e altri) e un mucchio di voci digitalizzate. "Le voci saranno molto caratterizzate," dice Phil. "Probabilmente useremo degli attori."

Phil non ha soltanto avuto l'idea del gioco, ma ha anche disegnato la grafica e dato una mano a Richard Joseph nella realizzazione del sonoro. Dan Phillips, ex-programmatore della Cyberdyne, sta scrivendo il codice di *Silly Putty* per Amiga, mentre Chris Butler (il programmatore di alcuni famosi titoli per Commodore 64 come *Hypercircuit*, *Space Harrier* e *Turbo Charge*) ha da poco iniziato a lavorare sulla versione per Super NES. La System 3 realizzerà anche versioni di *Silly Putty* per NES e Gameboy.

"Putty è cambiato molto rispetto all'idea di partenza," rivela Phil. "Il personaggio di Putty in origine faceva molte più cose, troppe per poterle inserire tutte in un gioco. In origine poteva venir tagliato in due, come un verme: una metà restava viva mentre l'altra moriva. Questa cosa è stato eliminata. Ora il movimento di Putty è molto più veloce poiché abbiamo tolto alcuni cattivi, nonché l'effetto parallatico

Questo schizzo di Putty, disegnato da Phil Thornton, dà un'idea della sua versatilità. "Putty può rifornire di tazze di caffe i Bot - cosicché facciano una pausa e non vadano dove non devono andare. Ha anche il potere di sciogliere alcuni cattivi e assorbirne altri. Può infine prendere la forma di tre nemici per zona e usare i loro poteri magici o le loro armi."

Questo è l'appartamento di Dweezil. Il gatto si trova sulla destra dell'immagine, sotto la sua curiosa collezione di fotografie. L'uomo in bagno sulla sinistra ogni tanto emana delle puzze. Dweezil spunta qua è la durante il gioco. Ad esempio, quando Putty non riesce a collezionare certi bonus, Dweezil irrompe sulla scena rompendo il fondale come se fosse fatto di carta e fa commenti sarcastici. "È così fastidioso che quando lo incontrate alla fine del gioco non vedete l'ora di dargli il fatto suo," dice Adrian Cale.

Dopo che è riuscito ad arrivare su Constructo, il nostro eroe deve ritornare sulla Luna Putty. A Dazzletown, Putty incontra uno Snot Goblin lanciacaccole, più un tizio che sputa tabacco e un mago che alza la veste per lanciare incantesimi a raffica.

Uova fritte, fagioli e salsicce infilzate da forchette impazzano nella zona egiziana. Quello che vedete in questa foto è uno dei molti bonus/personaggi assurdi nascosti nel gioco. Il più assurdo è certamente Uncle Ted che quando appare suona l'organo costringendo i nemici a mettersi a ballare.

A Toytown, Putty deve vedersela con arance meccaniche, soldati di ronda e orsacchiotti di peluche impazziti.

Ci sono sette zone a tema, ognuna comprende tre livelli alti tre schermi. L'avventura di Putty comincia qui (foto sx) dentro le segrete di Dazzledaze nella prigione di luna Putty. Vedete quel bambino al centro? Ne compare uno quando colpite un nemico invece di assorbirlo. Putty potrà aumentare il suo potere di rimbalzo assorbendolo.

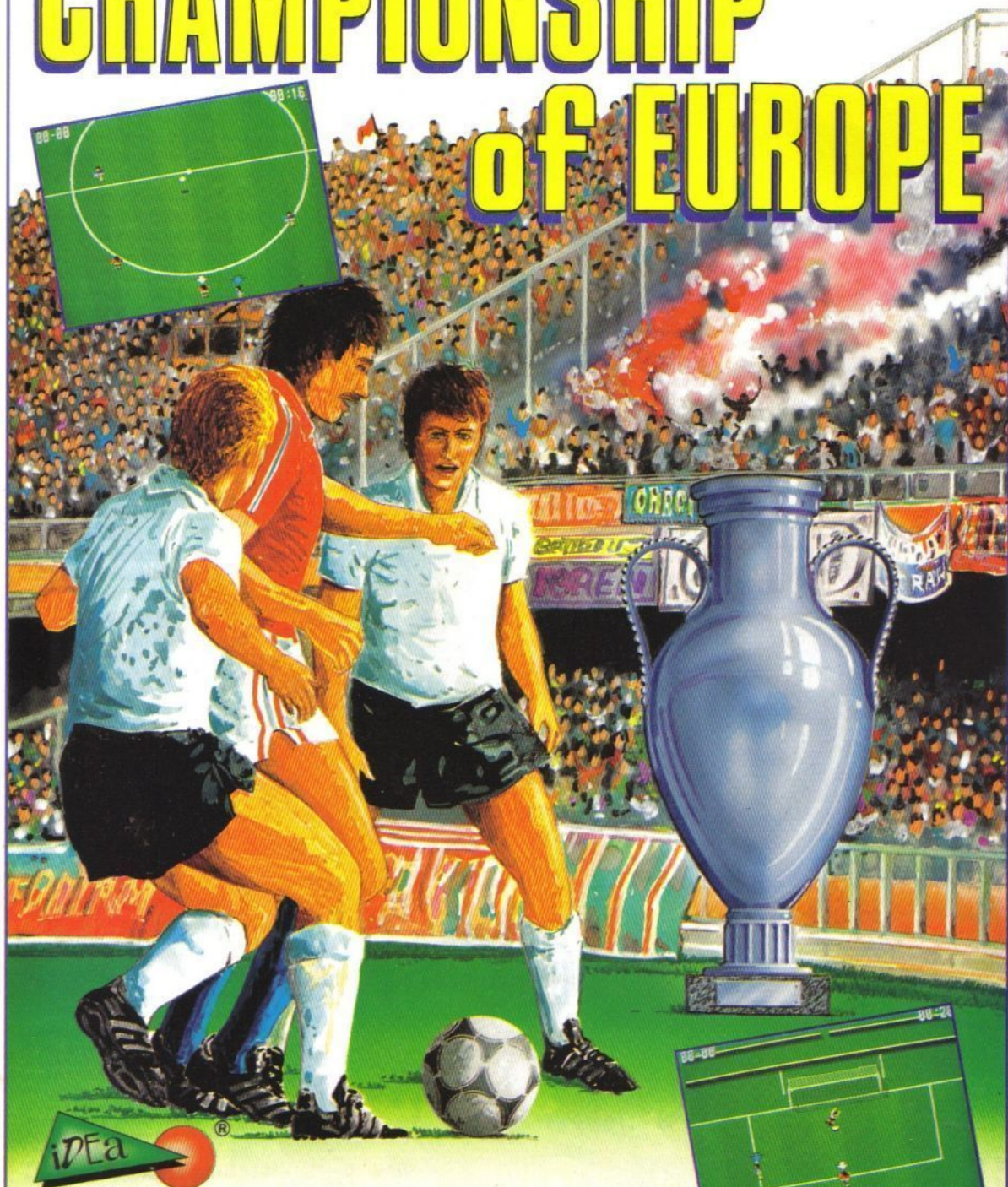
nel fondale. Inizialmente, inoltre, si potevano muovere le piattaforme e costruire strutture per creare un percorso per i robot."

Ad ogni modo, l'aggiunta più importante effettuata durante lo sviluppo risale ad alcune settimane fa. Dando a Putty un paio di occhi, le cui pupille seguono i suoi allungamenti, Phil ha conferito nuova vita al personaggio. "Aveva gli occhi anche prima, ma si vedevano solo quando il giocatore non muoveva il joystick. Gli metteremo anche una bocca da cui uscirà un suono fortissimo, tipo sirena da nebbia, con cui spaventerà i cattivi più piccoli. Probabilmente faremo in modo che dalla bocca si formi una specie di tromba. Inizialmente volevamo metterci la bocca per fargli sputare per terra dei pezzettini di Putty pronti ad esplodere, come del Semtex. Ma probabilmente lo faremo nel caso ci sarà un seguito."

Visto che siamo in argomento di seguiti, chiudiamo con qualche notizia su quello che ci riserva la System 3 per il futuro. Un futuro che sembra piuttosto roseo. Attualmente stanno lavorando a *The Last Ninja* per NES ed è prevista una conversione di *Fuzzball* per Gameboy. I possessori di Amiga, PC e ST possono invece aspettarsi un nuovo gioco di Phil Thornton - un gioco manageriale di strategia/simulazione futuristica intitolato *Constructor*.

"Continueremo a fare 'picchiaduro', ma la serie *Ninja* è arrivata al capolinea," dice il responsabile delle pubbliche relazioni della System 3, Adrian Cale. "Abbiamo spremuto tutto quello che c'era da spremere da quel personaggio. Ora ci stiamo concentrando su nuovi personaggi."

Beh, se uno di questi avrà metà del fascino di Putty, la System 3 potrà guardare al futuro con ottimismo.

Gary Penn

CHAMPIONSHIP
of EUROPE
iDEa
SCENDI IN CAMPO
CON LE SQUADRE MIGLIORI
E VIVI LA STRAORDINARIA EMOZIONE
DI ESSERE CAMPIONE D'EUROPA!
DISPONIBILE PER AMIGA e C64
LEADER
DISTRIBUZIONE

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

CONFRONTA E CONTRASTA
Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO
I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)
I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)
Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)
Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

KICK OFF 2 (Anco)
La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)
In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)
Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)
La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)
Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)
Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)
La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)
Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)
Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)
La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

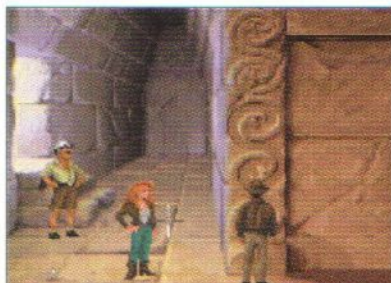
GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)
Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

Genere Avventura Grafica
Casa Lucas Arts
Sviluppatore In Casa

INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS

Un albero piegato, può servire da ponte o anche da catapulta

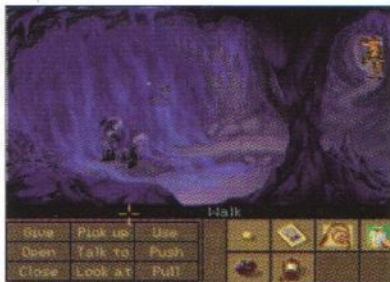
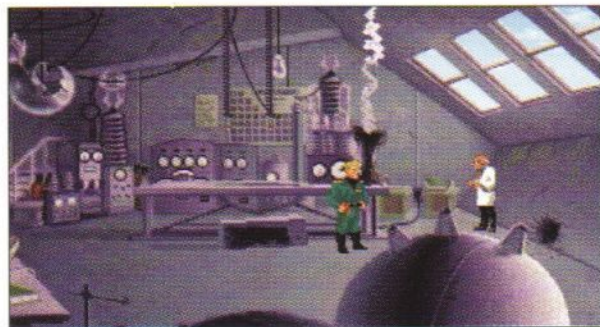
È tornato! Il buon vecchio professor Jones è di nuovo pronto a entrare in azione contro i suoi più odiati nemici, i Nazisti. Non si è dimenticato nulla: il cappello regalatogli dal mercenario di ritrovamenti archeologici incontrato in gioventù, la sua fedele frusta, una bella e scontrosa ragazza come aiutante e l'inconfondibile sottile ironia che ne contraddistingue il personaggio. Cosa manca? Semplice, Harrison Ford.

Un luogo dove Indy trova a suo agio: un'antica tomba

L'attore americano ha deciso che non presterà più il suo volto al professore più amato del mondo (non ci scommetterei, ma pare proprio che sia deciso). Il che è un peccato, sia per noi, che non potremo più vederlo nei panni dell'archeologo più avventuroso di tutti i tempi, che per lui, che proprio grazie a quel personaggio è diventato uno degli attori più famosi del mondo. Non ci resta che consolarci con "Le Avventure del giovane Indiana Jones" che hanno ormai raggiunto anche gli schermi italiani (vedi box in queste pagine), oppure con questa nuova avventura della LucasArts, che ha il pregio di riprendere in pieno lo spirito del personaggio.

Credo di non sbagliare dicendo che quasi tutti quelli che stanno leggendo hanno visto i tre film di Indy (qualcuno anche più di una volta), quindi i modi di fare del buon vecchio professore vi saranno ben noti. Calarsi negli atteggiamenti, nelle smorfie e nelle battute che Harrison Ford ha portato nei cinema di tutto il mondo è il modo migliore per avvicinarsi a quest'avventura che ha il pregio, ma se vogliamo anche il difetto, di non essere ripresa da nessun film.

Parlare di difetto forse è eccessivo, è vero però che gran parte del successo della precedente fatica della LucasArts con protagonista Indiana Jones era dovuto al suo sapersi avvicinare, senza copiarne completamente la sceneggiatura, al film. Quando si vedeva apparire sullo schermo la scritta "Nazisti. Io la odio questa gente!" veniva subito alla mente la stessa frase pronunciata da Harrison Ford nel castello sulle alpi austriache, e ancora, quando la scritta cambiava colore e recitava "Henry?!? Che ci fai qui!", il viso di Sean Connery, con tanto di cappello e occhi stralunati, si faceva prepotentemente largo nella nostra memoria.

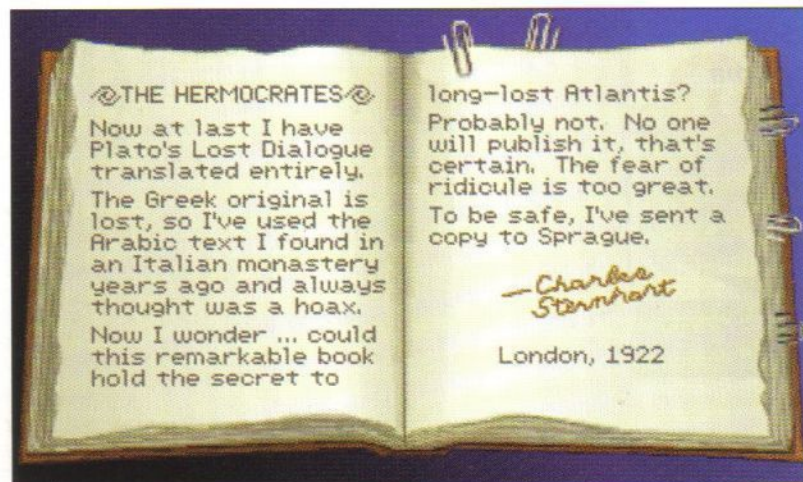
Tutte queste sensazioni vengono a mancare in *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Ogni battuta "pronunciata" da Indy provoca uno sforzo nell'immaginarsi come Harrison Ford avrebbe interpretato quella scena, con quale

Un'esplosione causata dal solito scienziato pazzo. Pensate con che gente a che fare il nostro Indy

Questa è la caverna in Islanda dove il professor Heimdall sta conducendo le sue ricerche sul mistero di Iperborea.

Il terribile potere di Atlantide è stato scoperto dai nazisti. Indiana deve obligarsi se non vuole che sul mondo si abbatta la catastrofe.

confronta & contrasta

Il gioco che meglio si presta come alternativa a *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* potrebbe essere la prima avventura della Lucas Film dedicata a Indy, ma crediamo che sia *Monkey Island 2* ad avvicinarsi maggiormente alle caratteristiche di quest'ultima fatica della Lucas. La gestione degli oggetti, la presenza del sistema sonoro iMUSE, il velato, ma non troppo, senso umoristico che pervade le due avventure le rendono più che simili, anche se gli enigmi e i personaggi sono decisamente diversi tra loro.

Non credo sia possibile dire quale delle due sia in assoluto la migliore, è piuttosto una questione legata alle preferenze di ognuno.

Indy è il vostro eroe preferito? Non fatevelo scappare. Guybrush è tanto imbranato quanto simpatico? Allora è il vostro personaggio ideale. Volete un vero consiglio da amico? Giocatele tutte e due!

Il diario perduto di Platone, questa è una delle chiavi per la soluzione del mistero di atlantide

angolazione sarebbe stata ripresa e in che modo le immagini sul grande schermo avrebbero reso una particolare azione, d'inseguimento o di lotta.

Naturalmente, queste considerazioni non influiscono in minima parte sulla giocabilità o sul gioco in sé. Per certi versi la trama su cui si regge *The Fate of Atlantis* è la naturale continuazione del terzo film di Indiana Jones. La scoperta finale del film - il fatto che Indiana era il nome del cane del giovane Henry Jones Jr. - viene ripresa più volte, con il logico commento seccato da parte di Indy; Marcus è sempre più sbadato; Sophia, l'avvenente scienziata che accompagna Indy nella sua avventura, è la tipica ragazza tutto pepe in continuo conflitto verbale con il nostro eroe; le avventure in cui Indy deve districarsi vanno dal grottesco all'impossibile; le parti del mondo che vengono visitate sono tra le più varie e le più disparate; i nazisti sono sempre cattivi e senza pietà, ma destinati a essere sconfitti dall'ingegno del nostro caro archeologo, o meglio, in questo caso, dalle vostre capacità deduttive. Se di questo gioco ne avessero fatto un film sarebbe stato sicuramente l'ennesimo successo.

Gran parte del successo della precedente fatica della LucasArts con protagonista Indiana Jones, era dovuto al suo sapersi avvicinare, senza copiarne completamente la sceneggiatura, al film

NAZISTI, IO LA ODIO QUESTA GENTE

La trama è da Indy d'annata. Il solito Hitler, pazzo sì, ma con una particolare attenzione a quelle che sono state le leggende e i miti del nostro passato, sguinzaglia le sue truppe nella ricerca del mitico continente di Atlantide. Certamente lo scopo non è solo quello di risolvere uno dei più antichi misteri del nostro pianeta, bensì di impossessarsi dell'avanzato sistema tecnologico degli abitanti del continente scomparso, in particolare del materiale che riproduce le capacità energetiche dell'uranio evitando il fastidio delle radiazioni. È chiaro che con un propulsore del genere nessun esercito al mondo sarebbe in grado di fermare i tank, gli aerei e i sommergibili tedeschi.

Cosa c'entra Indy in tutto questo? Semplice, rendendosi conto del piano criminoso, e facendo leva sul suo odio atavico nei confronti dei nazisti, si mette alla ricerca del continente perduto per fermare le spie e il progetto di Hitler. S'imbarca quindi in un'avventura che lo porterà dall'Islanda, all'America Centrale, dalle Azzorre a Montecarlo, da Algeri al luogo in cui per secoli è rimasto nascosto il Continente Perduto di Atlantide. Chissà cosa non pagherebbe Martin Mystere per essere della partita.

SQUADRA CHE VINCE...

Il gioco è strutturato nell'ormai tipico formato delle avventure grafiche della LucasArts. Dopo i successi ottenuti con il primo *Indiana Jones* e con *Monkey Island 1 & 2*, senza contare le uscite precedenti, non c'era motivo per rivoluzionare un sistema di gioco ormai tanto caro agli appassionati di avventura.

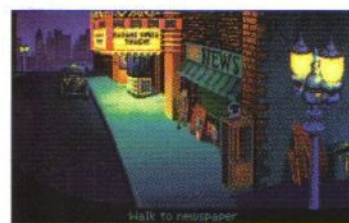
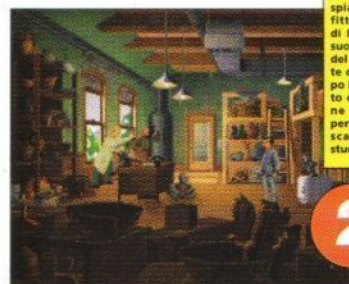
Anche in questo caso non c'è nulla da digitare via tastiera, tutto viene comandato dal mouse: i verbi che interagiscono in modo intelligente nella costruzione delle frasi o delle azioni, gli oggetti a disposizione che vengono rappresentati graficamente nell'inventario (come in *Monkey Island 2*) e le soluzioni ai moltissimi enigmi da risolvere per raggiungere la soluzione finale e sventare il piano nazista.

La novità di questa nuova avventura di Indy, in una certa misura già sperimentata in *Monkey Island 2*, è che ci sono tre diverse strade o *path* per arrivare alla soluzione. Dopo

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

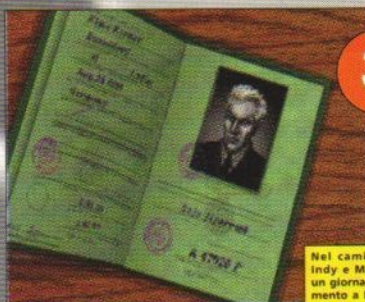
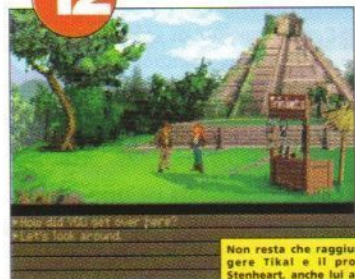
Indy inizia la sua avventura al Barnett College mentre cerca una misteriosa statua. In breve la trama lo porta a scoprire la leggenda di Atlantide e a incontrare un'avvenente rossa di capelli, Sophia. Questa è una breve guida alla prima fase del gioco.

ndy ha ritrovato la statuetta che il Signor Smith cercava. E poi dicono che in un'università c'è sempre e comunque ordine, guarda dove vanno a mettere i reperti archeologici.

Il Signor Smith altri non è che Klaus Kerner, una spia nazista che, approfittandosi della fiducia di Indy, ha raggiunto il suo scopo: impadronirsi del materiale proveniente da Atlantide. Purtroppo Indy non è più allenato come una volta e viene messo al tappeto, permettendo a Klaus di scappare, quasi, indisturbato.

I biglietti del teatro in cui Sophia sta tenendo una conferenza sono esauriti. Indy dovrà trovare un'altra strada per poterle parlare...

Ecco l'entrata posteriore. Ma l'energumeno che non permette a Indy di entrare chi è? Biff? Non sarà per caso parente di quel Biff a cui piaceva tanto la birra in quel castello sulle alpi Austriache? Comunque fratelli o no, la cosa migliore e pagarli con la stessa carta moneta...

Ci sono vari modi per entrare nel teatro. Giorgio Baratto ha scelto quello d'azione e un po' più violento.

Dietro le quinte con l'addetto alle luci, Indy dovrà sorbirsi tutta la conferenza della sua "amica". Non è detto che non si possa scoprire qualcosa di interessante. Nur-Ab-Sal? Chi era costui?

Nel camice della spia Indy e Marcus trovano un giornale che fa riferimento a lui e a una sua vecchia conoscenza, Sophia Hapgood. Cosa avrà a che fare lei con questa storia? C'è solo un modo per saperlo raggiungerla a New York.

Non resta che raggiungere Tikal e il prof. Stenheart, anche lui auto finanzia i suoi studi con una piccola attività commerciale. Il monumento sembrerebbe interessante da visitare, ma senza conoscere il titolo del Dialogo Perduto di Platone non si può entrare. Forse il pappagallo lo conosce?

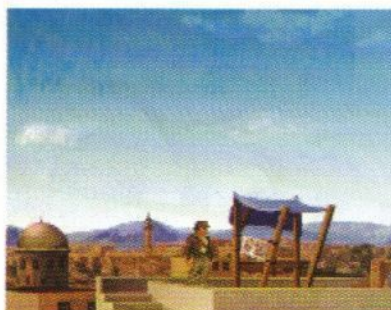
Azzorre. Il Prof. Costa, millantatore e ottimo commerciante, non aprirà bocca a meno che non gli venga dato in cambio un oggetto dal valore inestimabile.

Islanda, il freddo è pungente e se il prof. Heimdall non si sbriga finirà assiderato. Fortunatamente, nonostante ormai gli sia andato il cervello in acqua, riesce a fornire a Indy due nomi interessanti che possono aiutarlo a ritrovare il Dialogo Perduto di Platone.

Mentre il responsabile degli effetti speciali va a leggersi il giornale in santa pace. Indy cerca di bloccare la prolissa Sophia facendo entrare in scena il fantasma.

Il medaglione di Sophia sembra nascondere qualcosa di molto interessante. Ma questo non è certo il momento di perdersi in giochetti del genere. Bisogna raggiungere immediatamente il professor Heimdall, in Islanda.

MORRICONE AL SILICIO

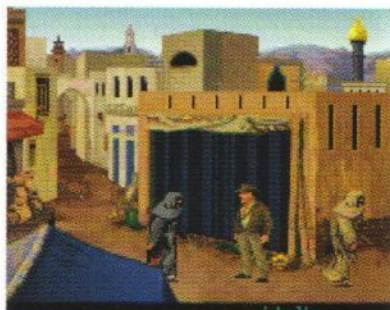
Il nuovo sistema sonoro iMUSE, già introdotto sul mercato con *Le Chuck's Revenge*, promette di essere quanto di più moderno si possa avere dal punto di vista musicale a livello software.
Per ora le sue applicazioni sono state limitate ai soli videogiochi, ma in pratica le sue capacità sono infinite. La particolarità che rende unico il sistema iMUSE, è la capacità di gestire il sonoro a seconda delle situazioni che si presentano su schermo. Non è il semplice variare di un motivo in base al punto in cui ci si trova all'interno di un programma. Se, nel caso di un'avventura, vi trovate in una determinata locazione, la musica seguirà la vostra azione in maniera normale, ma quando si avvicina il pericolo o le cose si fanno più difficili il sonoro aumenterà d'intensità, coinvolgendo completamente il giocatore.
Per ora il sistema è disponibile solo per IBM e Compatibili, ed è coperto da copyright dalla LucasFilm Games, ma pare che siano in atto trattative per adattarlo a ulteriori piattaforme e di licenziarlo ad altre case di software.

Montecarlo, rien ne va plus. Il personaggio che può aiutarvi è proprio all'entrata dell'albergo. Leggete attentamente il Dialogo di Platone prima di parlargli.

Algeri. Sotto ogni velo può celarsi un'insidia, un nemico, una minaccia o, quel che è peggio, un nazista.

aver risolto la prima parte dell'avventura, il ritrovamento del "Dialogo perduto di Platone", ci si trova davanti alla scelta di proseguire l'avventura in compagnia di Sophia (*Team path*, che richiede intuizione e abilità interpersonali), da soli e con molti scazzottamenti (*Action path*, che richiede abilità manuale e riflessi pronti), oppure sempre da soli ma senza dover fare a pugni (*Puzzle path*, che richiede capacità di risolvere i complessi ma logici enigmi). Il fatto che i combattimenti, introdotti per la prima volta con il primo *Indiana Jones*, possano essere evitati, evita la frustrazione di chi riesce a risolvere anche i problemi più intricati ma viene fermato dalla solita sentinella di turno. Quest'ultimo era forse il problema principale di quegli avventurieri che hanno passato giorni e giorni alla ricerca del Sacro Graal ed è una buona cosa che sia stato risolto.

Dopo i successi ottenuti con il primo Indiana Jones e con Monkey Island 1 e 2, senza contare le uscite precedenti, non c'era motivo per rivoluzionare un sistema di gioco.

La scelta della "strada" avviene tramite un dialogo con la dolce Sophia. Le sue capacità paranormali sapranno dirvi, in base alle vostre risposte che tipo di avventura dovrete affrontare, e se lei è d'accordo nel seguirvi oppure no, ma in realtà questa è una semplice conferma o modifica di una scelta "inconscia" che avete fatto molto prima, all'inizio del gioco, quando dovete entrare nel teatro dove Sophia Hapgood sta tenendo una conferenza. Queste tre strade, che a volte si incrociano e si riuniscono in un unico finale una volta che si arriva ad Atlantide, offrono la possibilità di "riciclare" l'avventura. La copia da recensire ci è arrivata all'ultimo momento e i tempi di consegna ci hanno impedito di verificare a fondo la loro effettiva diversità, ma alla Lucasfilm garantiscono che molti enigmi e le loro soluzioni - nonché i posti che si possono visitare - sono diversi. Il che, se è vero, significa una maggiore longevità in un gioco, come quello d'avventura, che solitamente, una volta finito, si mette via con nostalgia in attesa del successivo.

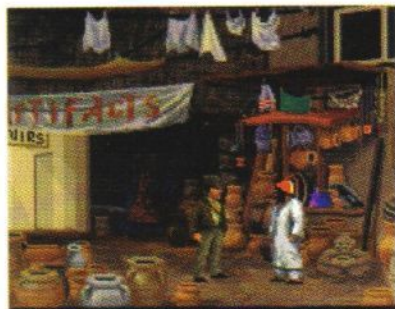
L'interazione con i personaggi o gli oggetti segue anch'essa l'ormai collaudato sistema LucasArts. Quando parlate con un personaggio vi vengono fornite alcuni frasi tra cui scegliere quella che ritenete più appropriata. Ogni frase porterà a una reazione da parte del vostro interlocutore, sia essa violenta, stralunata o amichevole. Nel caso vogliate usare un oggetto, non dovrete fare altro che scegliere il verbo più adatto (usa, apri, prendi, ecc.) e selezionare l'oggetto su cui volete eseguire quella determinata azione, sia esso nel vostro inventario o nel paesaggio che vi circonda.

Il sistema di gioco, quindi, non si discosta di molto, anzi quasi per nulla, dalle precedenti avventure Lucas Film. Il che è un vantaggio per chi già le conosce, e quindi non ha problemi nel calarsi immediatamente nel gioco. Detto ciò, *The Fate of Atlantis* continua ed espande alcune sezioni speciali, già sperimentate in nuce in *The Last Crusade* (vi ricordate le catacombe di Venezia?). In *The Fate of Atlantis* si deve infatti calavalcare un cammello (o dromedario?) nel deserto algerino, manovrare un pallone aerostatico, guidare un'automobile per le strade di Monte Carlo all'inseguimento dei nazisti, pilotare un sottomarino, usare uno strumento topografico e far funzionar un macchinario di Atlantide. Il tutto, sempre tramite mouse.

POTENTI TECNOLOGIE

Il gioco è strutturato nell'ormai tipico formato

Graficamente, *The Fate of Atlantis* sembra meno "artistico" di *Monkey Island 2*. In effetti, il metodo utilizzato per generare i fondali è quello tradizionale, nel quale si disegnano i fondali con *Deluxe Paint*, invece che quello utilizzato in *Monkey Island 2* che utilizza bozzetti disegnati a mano, quindi passati allo scanner e poi rifiniti con *Photo Shop*. L'impatto visivo è quindi minore, ma ciò nonostante *The Fate of Atlantis* è in grado di dare dei punti a molti dei giochi in circolazione. D'altro canto, l'animazione dei personaggi è superlativa e senza una minima sbavatura. E anche qui, il merito va alle potenti tecnologie utilizzate dalla LucasArts. Alcuni personaggi sono stati fil-

Il pallone è in riparazione. Indiana dovrà aspettare ancora un po' prima di poter fuggire in volo da Algeri.

"Nazisti, io la odio questa gente". Ma sono come il prezzemolo, sono ovunque! Per fortuna Indy è lì per fermare i loro assurdi piani.

Avete raggiunto il negozio del vostro contatto. Non perdete tempo cercando di comprare un ricordino per Sophia, il tempo stringe, dovete fermare Klaus Kerner.

mati in video e poi catturati utilizzando un "frame-grabber" o cattura-immagine per rendere il più possibile naturale la camminata e i movimenti delle braccia e del corpo. Questa tecnica consente, come già in *Monkey Island 2*, di conferire ai personaggi una personalità. Sophia Hapgood, per esempio, è tratteggiata con dei semplici ma fantastici tocchi: si dà spesso una mossa ai capelli con fare civettuolo, serra le braccia al petto o si mette le mani sui fianchi quando è infuriata con Indy.

Anche nel caso di *The Fate of Atlantis*, come già in *Monkey Island 2*, è stato implementato il sistema sonoro iMUSE (vedi box), che crea una colonna sonora vera e propria al gioco, aumentando l'intensità emotiva della musica a seconda delle situazioni. Se Indy sta svolgendo un'azione particolarmente pericolosa, il sonoro sottolineerà con gravità solenne l'azione, se la situazione è tranquilla, la musica sarà meno incalzante, se Indy troverà la soluzione a un'enigma, sentirete le note del tema musicale del film.

A prima vista, è difficile accorgersi di come funziona l'iMUSE, perché è così strettamente legato al gioco che sembra una normalissima colonna sonora, ma dopo un po' ci si rende conto della sua effettiva interattività e ci si accorge, quasi in modo inconscio, dell'effetto "cinematografico" che riesce a creare.

In conclusione, *Indiana Jones IV* è un'ottima avventura e siamo sicuri che spopolerà sugli scaffali dei negozi. La trama, la presenza di un personaggio così amato, la spasmodica attesa che l'uscita di ogni avventura LucasArts riesce a creare sono argomenti indiscutibili.

Se Indy è il vostro personaggio cinematografico preferito non potete certo lasciarvi scappare la ghiotta occasione di rivederlo in azione.

P.S. L'avventura che troverete nei negozi avrà il manuale in italiano ma il testo su schermo sarà in inglese. Questo per evitare, a chi conosce la lingua d'Albione, inutili ritardi in attesa che il gioco venga tradotto. Quando la versione italiana sarà pronta, chiunque avesse acquistato il gioco originale in inglese potrà richiedere alla C.T.O. la sostituzione dei dischi senza dover pagare alcun sovrapprezzo.

Giorgio "Le Chuck" Baratto

Versione PC

Il vero vantaggio della versione PC è sicuramente il sistema iMUSE che per ora non può essere implementato sugli altri sistemi. La sensazione che una vera colonna sonora regala durante l'azione è davvero impressionante. Sembra di essere realmente in un film, e anche se a volte il tentativo di risolvere un enigma fa passare la musica in secondo piano, si ha l'impressione di essere in un ambiente a sé. Per il resto la versione PC dovrebbe essere in tutto e per tutto identica alle altre, unico problema avere un hard disk altrimenti sono guai.

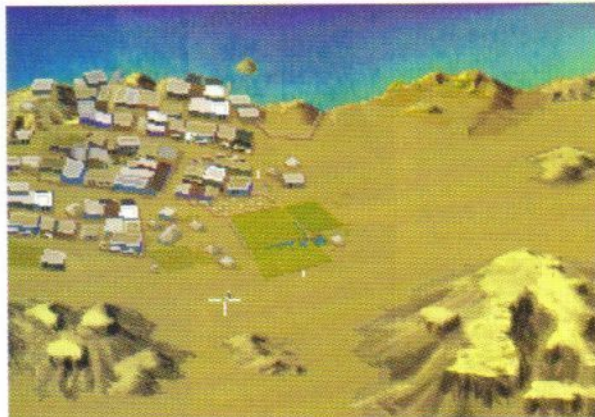
LE AVVENTURE DEL GIOVANE INDIANA JONES

Il sucesso di Indiana Jones non poteva certo fermarsi ai tre film finora realizzati per il grande schermo. Da qualche settimana su Rai Uno sono in programmazione i telefilm della serie "Le Avventure del Giovane Indiana Jones", 17 puntate in cui un ormai novantunenne Indy ricorda la sua avventurosa gioventù.

Gli attori che si alternano nel ruolo dell'archeologo più famoso del globo sono tre, Corey Carrier (Indy a 9 anni), Sean Patrick Flanery (16 anni) e George Hall (Indiana Jones ottuagenario).

I personaggi storici che il giovane Indiana Jones incontra sono di notevole spessore storico: Lawrence D'Arabia, Pancho Villa, Mata Hari, Pablo Picasso, Rasputin. Un'adolescenza davvero interessante. George Lucas ha detto di aver voluto realizzare un serial che oltre a divertire riuscisse a insegnare la storia ai più piccoli, e bisogna dire che i telefilm ci riescono abbastanza bene.

Fanno da corollario al serial attori del calibro di Max Von Sidow, Vanessa Redgrave e Domiziana Giordano (che forse non sarà molto conosciuta qui da noi ma interpreta una bellissima e seducente Mata Hari).

I nomadi che si incontrano nel deserto possono dimostrarsi molto utili per raggiungere il luogo degli scavi. Ma ci si potrà fidare?

Sole, deserto, un cammello (dromedario!) e io. Sembra il titolo di un film della Wertmuller, invece è una delle tante situazioni che dovrete affrontare nei panni di Indy.

K VOTO

- Ottima Giocabilità
- Interazione con i personaggi e gli oggetti collaudata
- Trama avvincente
- Il ritorno di un personaggio caro a tutti

940 PC

G	QI	A	FK
9	9	9	10

Indy's Back! Ed è tornato in grande stile. Sembra che il PC sprizzi la sua personalità da ogni singolo bit. Battute, situazioni imbarazzanti, azione frenetica, inseguimenti, insomma tutto quello che potreste aspettarvi di vedere in un film di Indiana Jones. Peccato per la mancanza di Harrison Ford, ma d'altronde non si può avere tutto. Chi già conosce le avventure LucasFilm non può farselo sfuggire, mentre chi non le ha mai giocate non dovrebbe perdere l'occasione di avvicinarsi al mondo delle avventure grafiche con l'ausilio di un personaggio così famoso e di una trama talmente avvincente da tenere col fiato sospeso sino all'ultimo. Un ottimo esempio di professionalità, e per di più divertente!

Genere Avventura
Casa Cineplay Interactive
Sviluppatore In casa
Prezzo L. 69.900

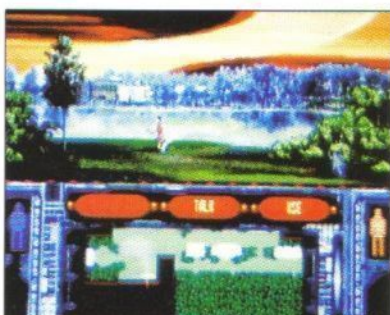
FREE D.C.!

Forse in un futuro non troppo lontano i robot controlleranno il pianeta e i pochi esemplari umani ancora esistenti saranno raccolti in riserve. Forse la razza umana, un tempo così potente e orgogliosa, sarà esposta al robotico ludibrio alla stregua di un curioso animale! No, non si può chiamare riserva un simile posto, questo è uno zoo.

E pensare che in questo palazzo venivano decise le srti del mondo!

È questo futuro ipotetico che il giocatore si trova davanti non appena caricato *Free D.C.!* Nei panni di Avery Zedd, un umano inviato nello zoo dall'autorità che controlla la riserva, il giocatore deve scoprire un misterioso assassino responsabile della "morte" di 62 robot. Sembra infatti che un occupante dello zoo si diverta a molestare visitatori e guardiani bloccandoli con un raggio mortale. La soluzione migliore consiste nell'inviare nello zoo un detective umano per riuscire a capire la psicologia dell'assassino e infiltrarsi, senza dare nell'occhio, nell'ambiente. Naturalmente in questa riserva si trovano anche pericolosi robot guardiani e altri automi impazziti che rappresentano una concreta minaccia per Avery. Per fortuna il nostro eroe è stato dotato di un robot personale, Wattson - elementare, caro Wattson - capace di fornire preziose informazioni su numerosi argomenti e di trasportare Avery da una parte all'altra dello zoo. Non che la riserva sia molto vasta: si tratta infatti di poco più di una decina di locazioni importanti collegate da schermi di passaggio. Inutile quindi fare una mappa - disponibile in automatico - in quanto il gioco si basa più sull'azione e sull'interazione che sull'esplorazione.

Ben presto si scopre che gli uomini che vivono nello zoo sono davvero pochi e occupano famosissimi monumenti del passato: la Casa Bianca, il Museo di Storia Naturale, il Lincoln Memorial. Insomma tutti i più famosi edifici che furono la gloria e l'orgoglio della città su cui ora sorge la "riserva": Washington D.C.

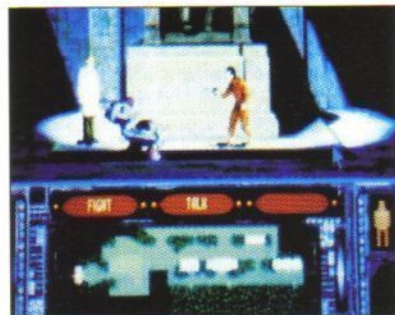
I monumenti più importanti della storia americana fanno da cornice alle avvenutre di Avery Zedd.

Le scene degli spostamenti alla lunga diventano monotone, anche se la grafica è bellissima.

Ecco alcuni dei volti: sono disegnati magistralmente!

Tra l'altro il dottor Valerion, il responsabile delle aggressioni, non sembra affatto pazzo e cerca invece di guidare la razza umana verso la libertà. E se avesse ragione?

L'interfaccia di *Free D.C.!* è molto semplice e intuitiva (forse sarebbe il caso di dire troppo). È possibile selezionare alcune opzioni con il mouse - consigliato, ma si gioca anche da tastiera - che a loro volta danno occasionalmente origine a delle sotto-opzioni. Il problema è che queste opzioni sono molto ridotte (in pratica, parlare, usare un'arma, consultare la mappa, salire o scendere da Wattson e stordire) e non lasciano al giocatore la dovuta libertà. Per muoversi basta spostare il puntatore verso il luogo desiderato ma molte delle locazioni servono so-

lo a congiungere i luoghi chiave e per la maggior parte del tempo non succede proprio niente. A volte però un robot attacca Avery che deve così difendersi utilizzando un'arma a sua disposizione. Queste armi si trovano nel gioco e alcune sono più efficaci contro certi tipi di robot: questa efficacia varia di partita in partita ed è perciò possibile che un'arma micidiale per i Red Knight in una partita faccia loro solo il solletico in un'altra.

La grafica di *Free D.C.!* è ottima - VGA a 256 colori - anche se alcune scene - quelle degli spostamenti - sono leggermente ripetitive. I volti dei personaggi sono disegnati in maniera magistrale servendosi di una tecnica particolare chiamata Claymation. In pratica si tratta di animazioni fatte con la creta - in certi casi - e digitalizzate successivamente. Il risultato è ottimo e le persone acquistano un aspetto "reale" che aggiunge qualche punto all'atmosfera del gioco.

Nonostante l'avventura privilegi la parte di conversazione, a volte è richiesto anche l'uso della forza.

Il sonoro invece è davvero mediocre: una musichetta del tutto ordinaria accompagna il programma e gli effetti sonori non sono nulla di speciale. La cosa che invece colpisce sono le voci digitalizzate: coloro che possiedono una Soundblaster potranno infatti ascoltare la voce di Avery e Wattson in persona - ci sono circa 3 megabyte di parlato in *Free D.C.!* e, con l'aggiunta di un ulteriore modulo, il *Free D.C.! Speech Expansion Module*, è possibile aggiungere ancora altri dialoghi digitalizzati.

Uno dei punti di forza del gioco è costituito dall'interazione con i personaggi: le scelte a disposizione si limitano agli argomenti di cui parlare - pochi - e sul modo in cui dare le risposte (divertito, ironico, adirato) eppure ogni personaggio è dotato di un propria fortissima personalità e si comporta in maniera coerente. In questo gioco non si devono trovare oggetti o risolvere problemi, la cosa più importante è trovare delle storie. Ognuno ha qualcosa da raccontare, qualcosa di utile da rivelare, quindi la parola chiave è dialogare. L'introspezione dei personaggi è ben curata e, come nella realtà, alcuni non si fideranno di Avery dopo un primo incontro: tornate a parlare con loro altre volte, diventate loro amico e vi riveleranno anche i loro più profondi segreti.

L'idea di incentrare il gioco sui personaggi invece che sull'esplorazione e sulla risoluzione di problemi è abbastanza innovativa. Purtroppo il tentativo della Cineplay Interactive risulta, in ultima analisi, un po' povero. Buona l'idea delle voci digitalizzate comparse già in altri giochi, forse l'inizio di una nuova tendenza? - peccato per la musica e gli effetti sonori davvero insufficienti. Concludendo, una buona idea che poteva - e doveva - essere rifinita maggiormente. Provaci ancora Cineplay!

Marco Andreoli

> ***L'idea di incentrare il gioco sui personaggi invece che sull'esplorazione e sulla risoluzione di problemi è abbastanza innovativa.***

confronta & contrasta

È difficile trovare un gioco con cui confrontare *Free D.C.!* e l'unico che abbia diversi punti in comune è *Mean Streets*, un gioco della US Gold/Access uscito un paio d'anni fa. La grafica è ottima in entrambi i giochi anche se quella di *Free D.C.!* è più dettagliata - specialmente le espressioni dei volti - mentre l'ultima fatica della Cineplay vince sul fronte sonoro (anche *Mean Streets* aveva voci digitalizzate ma il parlato era più limitato e di qualità inferiore). Entrambi i giochi contengono intermezzi arcade (qui *Free D.C.!* ha la peggio, non c'è quasi niente da fare) e si basano largamente sull'interazione con i personaggi (*Free D.C.!* vince di gran lunga). *Mean Streets* era una novità per i suoi tempi mentre *Free D.C.!* è solo un buon passo verso la strada del successo - ecco perché *Mean Streets* si prese un sonoro 837 (K22-novembre '90).

MEAN STREETS

La tecnica Claymation consente risultati eccellenti

Versione PC

Il gioco richiede una scheda VGA o MCGA, 640K e un hard disk - in tutto, se si installa anche il parlato, occorrono circa 7,5 Mb. Sono supportate tutte le schede musicali più diffuse (AdLib, Roland) ma per godersi le voci digitalizzate è necessaria una Soundblaster. Il mouse è consigliato ma si può utilizzare la tastiera. Dovendo caricare grandi quantità di dati relativi alla grafica e al sonoro il gioco è un tantino lento quindi è consigliato un 286 a 12MHz o più veloce.

K VOTO

- Eccellente animazione dei volti.
- Ottime voci digitalizzate.
- Buona interazione con i personaggi.

- Musica ed effetti sonori mediocri.
- Opzioni limitate.
- Mappa circoscritta.

Si ringrazia Alex Computers & Games - TO

G	QI	A	FK
8	7	6	7

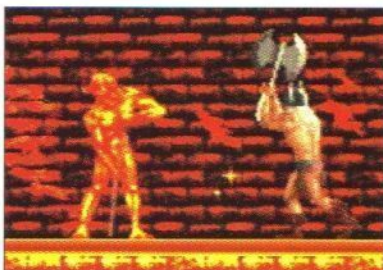
Free D.C.! **parte in sordina ma la curva d'interesse comincia ben presto a salire non appena si incontrano i primi personaggi e si fanno delle scoperte interessanti. Dopo qualche giorno però, la limitatezza della mappa e delle opzioni a cui va aggiunto il noioso passaggio da una locazione all'altra porta ad una progressiva (e decisa) flessione della curva. La longevità non è delle migliori ma la buona interazione con i personaggi potrà tener vivo l'interesse abbastanza a lungo da permettere di completare l'avventura. Dopo di che, avanti un altro!**

Genere Avventura dinamica
Casa 21st Century
Sviluppatore Devinart

DELIVERANCE

Se voi foste Stormlord, il potente e valoroso guerriero, ed una fatina allo stremo delle forze venisse a chiedervi aiuto (in vesti discinte!) per liberare le compagne imprigionate dalla perfida regina Bahd, sapreste negarvi? Io no di certo, nemmeno voi se aveste visto la fata. Stormlord, difatti, partì minaccioso e riuscì a liberare le stupende prigioniere, senza però uccidere la regina che fuggì verso terre lontane e sconosciute.

(sotto) Questi guerrieri si mimetizzano con i muri per coglierci di sorpresa.

Trascorsero molti anni, la pace e l'armonia regnarono nella colonia felice, finché, un giorno, una terribile Oscurità discese e nell'arco di 40 giorni, lentamente, tutte le fate sparirono nuovamente. Bahd era tornata, questa volta con un terribile alleato, il Diavolo in persona. Una volta tolte di mezzo le guardiane, la crudelissima regina avrebbe potuto violentare la natura a proprio piacimento, lasciando solo desolazione al suo passaggio.

Tutto ciò facendo i conti senza Stormlord che, sebbene un po' appesantito, è sempre pronto a distribuire fendenti per il bene della sua terra, anche se ciò significa entrare nel Castello di Satana, addentrarsi negli abissi infernali, esplorare la foresta incantata, e liberare dai demoni i cieli del Paradiso. Questo è il background di *Deliverance*, l'ultima fatica tacolare e azione ultraviolenta sono i punti di forza del gioco, molto simile a *Gods* dei Bitmap Brothers; un picchiaduro serio, che richiede però una certa attenzione ai percorsi ed agli oggetti che si possono raccogliere nel corso della battaglia. Il nostro vichingo ha a disposizione una riserva infinita di asce che possono essere scagliate contro i nemici oppure essere utilizzate nei combattimenti corpo a corpo. Quando si viene colpiti un indicatore nella parte bassa dello schermo raffigurante il nostro volto si trasformerà lentamente in teschio; a trasfigurazione completa si perde una vita, ma le possibilità di ripristinare l'energia sono molteplici, dal semplice immobilismo alla raccolta delle monete disseminate per i vari schermi o che appaiono uccidendo alcuni nemici. Alcuni Segni Opalini ci aiuteranno a trovare la via per uscire dall'inferno e raggiungere il paradiso, mentre le fate andranno raccolte passandoci sopra; vorrei raccomandarvi di non farvi prendere dalla foga, come un personaggio della redazione di cui non faccio il nome, evitando di obliterare selvaggiamente gli esserini innocenti (e ribadisco poco vestiti) tra un "mo' lo rompo" e l'altro. Notevoli i guardiani dei livelli, potenti e disegnati con grande cura e perizia, ciascuno con un punto debole che il giocatore deve trovare.

È difficile trovare un difetto a *Deliverance*, ma volendo proprio cavillare si potrebbe contestare lo scrolling "inerziale", che varia la velocità in modo non strettamente legato al movimento del soggetto, al quale peraltro il giocatore si adegua rapidamente, e la difficoltà di alcuni passaggi troppo legati alla perfetta esecuzione delle mosse. Concludo parlando della difficoltà media, decisamente ben calibrata soprattutto pensando che le vite a disposizione sono solo tre e la strada per il paradiso è lunga ed insidiosa; per i primi tempi sarà già un successo terminare il primo livello, ma lo spirito di esplorazione vi spingerà a continuare, almeno fino al completamento dell'avventura.

Alessandro Cattelan

Particolari come questi tavoli da tortura rendono la grafica davvero speciale.

K VOTO

- Ottima grafica
- Difficoltà ben calibrata in rapporto al numero delle vite

- Troppi passaggi legati all'esecuzione micrometrica dei comandi
- Scarsa longevità

AMIGA 898

G	QI	A	FK
9	6	7	8

***Deliverance* è forse il miglior picchiaduro che sia uscito per il computer della Commodore, un cocktail ben calibrato di spunti tecnici e giocabilità. Unico peccatuccio, veniale, il fatto che il superamento di alcune sezioni sia troppo legato alla perfetta esecuzione delle mosse, con una tempistica ardua da rispettare. Per il resto la difficoltà è ottimale. I quattro livelli sono tutti disegnati molto bene ed il sonoro commenta degnamente. Speriamo che alla 21st Century riescano a mantenere questo trend qualitativo.**

PLAN 9

Genere Avventura
Casa Gremlin
Sviluppatore In Casa

La Gremlin vi invita ad entrare nel mondo di quello che da tutti viene considerato come *"IL FILM PIÙ BRUTTO DELLA STORIA DEL CINEMA"*. "Come più brutto?" penserete. Sì, non avete letto male, davvero IL più brutto. E la cosa non si rivela affatto una brutta idea... (HA HA HA ma che bella battuta).

Si tratta della trasposizione su computer di un film a metà tra l'horror ed il fantascientifico, che è stato realizzato così male ed in modo così assurdo da possedere uno strano fascino, tanto da diventare una specie di cult-movie. Dopo otto tentativi finiti male (ecco perché *Plan 9*), una coppia di alieni sta ancora tentando di distruggere la razza umana. Il piano numero nove consiste nel far tornare in vita i morti, e grazie a loro, far piazza pulita di tutto l'odiato nemico. Tuttavia gli alieni non hanno tenuto conto del coraggio e dell'intraprendenza di Jeff Trent, pilota d'aereo appena trasferitosi nelle vicinanze del cimitero nel quale il Piano 9 dovrebbe prendere vita. Naturalmente uno dei non-morti sorprende la moglie di Jeff in camicia da notte e la rapisce. Gravissimo errore. Il nostro eroe si rimbocca le maniche e salva la moglie, il mondo e la razza umana in un solo colpo. L'idea di un simile soggetto applicato ad una conversione è, come ho detto prima, molto buona ed il fatto di trovare inclusa nella conversione anche la videocassetta del film (in lingua inglese, of course) è una trovata da applauso a scena aperta. Date queste premesse, perché allora il K-voto risulta così desolatamente basso? Perché mi sono incavolato come una bestia nel vedere una simile idea, ripeto una grande idea, sprecata in questo modo. E non è colpa della grafica, tutt'altro. Gli sfondi sono in media abbastanza ben realizzati, con alcune schermate di grande atmosfera. E già che parliamo di atmosfera veniamo subito al dunque: ho trovato molto frustrante e lontana anni luce dai fasti dei vari *King Quest* e *Monkey Island* l'interfaccia utente. Pur utilizzando il mouse, questa è realizzata in maniera "poco amica", obbligandoci a vagare col puntatore per lo schermo in cerca di combinazioni tra i vari oggetti, con tentativi che nella maggioranza dei casi non sortiscono alcun effetto. È un vero peccato, perché i testi dell'avventura sono ben realizzati, con la giusta quantità di humor necessaria per farci apprezzare un film così involontariamente comico. Ma l'interfaccia rovina davvero tutto. Per quanto riguarda il sonoro, i suoni sono buoni, con effetti digitalizzati che la Soundblaster rende efficacemente. L'uso del cicalino interno invece è... beh (come al solito) meglio lasciar perdere. Insomma un gioco consigliato agli appassionati di *Trash-Movie*, che se supereranno il primo impatto con i comandi comandi, di sicuro si divertiranno un sacco.

Giampaolo Moraschi

Ahi ahi, in questo gioco tutti nascondono qualche segreto... guardate questo tizio, per esempio.

Questi operai hanno qualcosa di strano. Sarà la loro espressione l'insistenza con la quale ci chiedono di cercare gli alieni?

Le vie deserte della città sono immerse nella quiete che precede la tempesta.

(sotto) Uhm, non ho gia visto questo barista un paio di didascalie fa? Forse è il fratello di qualcuno che ho già incontrato...

Bel pelatone della mamma! Fin da piccolo questo simpaticone mostrava attitudine al comando.

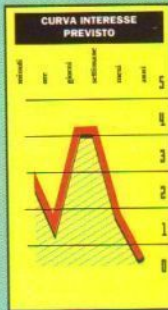
K VOTO

- Buona grafica
- Soggetto splendido
- Videocassetta inclusa

- Interfaccia utente frustrante

805 AMIGA

G	QI	A	FK
7	8	0	6

La grafica è buona, a volte ottima. Le locazioni sono molte, si entra nelle cripte, si va a Rio de Janeiro, si prendono taxi ed aerei, ma resta sempre una forte impressione di incompiuto. Un vero peccato, perché c'è da mangiarsi le mani, visto che un'idea così non la si trova tutti i giorni. Quasi quasi il programma val la pena di comprarlo per la sola videocassetta.

Genere Guida
Casa Core
Sviluppatore Interno

Questo percorso sembra attraversare un isola di Pasqua cubista.

JAGUAR XJ220

Cos'è, in fondo, una Jaguar? Ha quattro ruote come un Apecar, ha un volante come un Apecar, si guida come un comune Apecar ma non costa quanto la belva della Piaggio. Ogni Jaguar è una signora, cari miei, una signora che non si lascia guidare dal primo venuto e che non si concede a chi non sappia trattare una donna come si deve. Ecco perché io continuo ad andare in giro, da solo, sul mio maledetto Apecar.

Il pubblico assiepato sui ponti lungo il percorso si gode il vostro sorpasso poco prima di imboccare la galleria.

La prima gara si svolge sempre nelle uggiose strade della Vecchia Inghilterra. Quella macchina rossa in testa sembra una Lotus. Possibile?

L'ormai imprescindibile "split-screen" per le entusiasmanti sfide in simultanea. Come sempre succede in questi giochi, l'opzione per due giocatori è la più divertente.

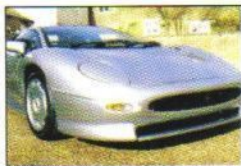
Per lo meno, grazie alla Core, da oggi potremo acquistare con quarantanovemila vili lire un impeccabile simulatore di savoir faire, per apprendere in ogni minima sfumatura come comportarci, dovessimo un giorno imbatterci in una Jaguar in pelle e radica di noce. A dire il vero, impareremo anche come comportarci con una Lotus, ma di questo parleremo dopo...

Lo scenario del gioco è rappresentato dal mondo intero, anche se la partenza dall'Inghilterra è obbligatoria all'inizio di ogni nuova partita. Esiste una comoda e rassicurante opzione di salvataggio della posizione raggiunta che appare sempre dopo che si è attraversata completamente ogni zona. Attraversare non è comunque il verbo giusto, essendo ogni luogo del gioco diviso in tre piste separate, con quattro giri obbligatori per ognuna e con caratteristiche climatiche e geografiche sensibilmente differenti l'una dall'altra. Prima di entrare in pista dovrete però vedervela col menu delle opzioni e col vostro agghiacciante (per la lentezza di ricerca dei brani) compact disc cum radio da auto.

> *Il lettore cd vi propone una selezione delle migliori musiche tra quelle scartate dalla Sega quando fecero* Out Run

Dal menu di cui sopra potete scegliere il sistema di controllo che più vi aggrada (il mouse è senza dubbio il migliore), il numero dei giocatori (1 o 2 in simultanea) oppure caricare una partita precedentemente salvata. Inoltre è possibile regolare la sensibilità dei comandi, inserire il nome del vostro pilota e, importantissimo, accedere all'editor di percorsi. Una volta deciso di affrontare la gara basta uscire dallo schermo e confrontarsi con l'infame lettore cd, che vi propone una selezione delle migliori musiche tra quelle scartate dalla Sega quando fecero *Out Run* (tutte le musiche sono su quello stile tranne una, "Thrash Pig", veramente impressionante anche se un po' monotona, con dei cambi di tempo e di riff lievemente alla Metallica). In alternativa potete accendere una radio di infima qualità, con una ricezione così fetente da non poter farvi ascoltare la musica in pista, sostituendola con gli effetti sonori.

Evvabbé. Ora, a meno di non stare iniziando una nuova partita, dovete scegliere la pista su cui correre. Le differenze del paesaggio sono notevoli, e vanno dalle lande nebbiose ed uggiose dell'Inghilterra alle cascate ed agli aridi sterrati del Brasile. Tra gli altri agenti esterni sono inclusi la neve, la sabbia con relative tempeste, il vento e la iella tipica di ogni videogio-

Abbastanza imprevedibilmente, il titolo con cui *Jaguar* può essere comparato è *Lotus Esprit Turbo Challenge 2*. Trattandosi di auto, seppur simulate, vale la pena di tentare uno special di "Confronta e Contrasta", paragonando i due programmi (per certi versi incredibilmente simili) con un sistema nuovo, unico, comunque non ispirato dallo Spett.Dott.Lubrano (ma da "Quattroruote", NdR). I voti vanno da un minimo di 1 ad un massimo di 5 K.

CASA COSTRUTTRICE:	JAGUAR/CORE	LOTUS 2/GREMLIN
Prezzo chiavi in mano:	L. 49000	L. 49000
Velocità massima:	Parecchio (5K)	Un po' di meno (4K)
Accelerazione:	Il loader è lentino (3K)	Carica prima (5K)
Consumo:	1 mega obbligatorio	512 K
Resistenza all'avanzamento:	Difficilotto nei livelli avanzati	Non troppo duro
Accessori:	Track editor e parte manageriale (5K)	Tabula rasa (3K)
Plancia e Comandi:	Opzione mouse eccellente (5K)	Decisamente buoni (4K)
Stereo:	Mica malaccio (3K)	Mancano i Queensryche (5K)
Globale in rapporto alla data di uscita:	Sarà un ottimo ispiratore per Lotus 3 (5K)	È stato un ottimo ispiratore per Jaguar (4K)

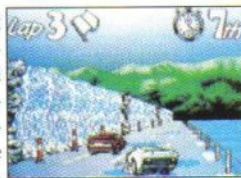
catore italiano. La vostra povera auto (ma si può chiamarla così?) dovrà correre sopra ponti, passi di montagna ed attraverso luoghi disastrati dimenticati da Dio ma non da quelli della Core Design.

Non c'è molto da dire sulla gara se non che il vostro compito sarebbe quello di arrivare primi, ma la magnanimità della Core è grande ed infatti il programma si accontenta anche solo di vedervi arrivare. È possibile infatti trasformare la vostra opera d'arte su quattroruote in un catorcio di proporzioni bibliche, semplicemente sbattendo contro gli ostacoli che la strada presenta, costringendo così il vostro management a ritirarvi dalla corsa. A questo poco onorevole punto entra in gioco lo schermo delle riparazioni, in cui siete costretti a sostituire ogni parte dell'auto che sia gravemente danneggiata.

Naturalmente i meccanici non si accontentano di promesse come i redattori di Kappa e pretendono di essere pagati subito. Lo schermo delle riparazioni, assieme al controllo delle spese di viaggio (che influiscono sul budget ogni volta che cambiate paese) rappresentano la parte strategica di *Jaguar XJ220*, parte integrante del gioco e non bypassabile come in *Super Hang On* per Megadrive. Infatti lo schermo delle riparazioni apparirà comunque, anche se non graffiate neppure la macchina, al termine di ogni set di percorsi, dopo la premiazione dei piloti e le statistiche di gara e dei costruttori, influenzate dal vostro, sicuramente ignobile (non sottovalutiamo i lettori di K, NdR), comportamento in pista.

Dopo lo schermo delle riparazioni apparirà un requester che vi consentirà, se volete, di salvare la vostra posizione attuale, evitando di tediarvi rigiocando il programma dall'inizio quando lo vorrete ricaricare. Quando vi stuferete di correre o semplicemente avrete finito il gioco, potrete pasticciare con l'editor di percorsi, sicuramente una delle parti migliori del programma. Cunette, discese, deserti, tutto il lotto di asperità della Core sezione guida è sotto il vostro controllo tramite un menu flessibile ed intuitivo.

Dateci dentro e non costruite solo rettilinei, dopotutto vi accorgerete da soli, dopo un paio di gare, che dovevate fare l'ingegnere e non il pilota.

Tiziano Toniutti

Le cascate del Brasile sono affascinanti da vedere: ma voi guardate la strada!

Gli agenti atmosferici - qui la pioggia battente - modificano le condizioni della corsa e vi costringono a fare molta attenzione durante la guida.

Versione Amiga

Con un mega di memoria obbligatorio era lecito aspettarsi delle innovazioni rispetto a *Lotus 2*. I due giochi si assomigliano comunque molto, anche se gli agenti atmosferici di *Jaguar*, tranne la nebbia, sono decisamente più convincenti (la pioggia, ad esempio, varia di intensità), esattamente come le strade di *Lotus*. Tecnicamente il gioco è impeccabile, le routine sono quanto di più veloce c'è sul mercato, muovendo tonnellate di byte come fosse nulla. Gli sprite non sono il massimo della vita, ed è proprio la *Jaguar* ad essere particolarmente insipida, comunque svolgono bene il loro lavoro e soprattutto sono tanti. Non si riscontrano rallentamenti neanche giocando in due, ma questo non era un problema neanche in *Lotus*. Se Dio è un blitter, alla Core sono molto religiosi.

Versione ST

Non dovrebbe tardare più di tanto. Aspettatevela bella veloce ed un po' meno colorata. Ah, naturalmente *Thrash Pig* non sarà la stessa cosa....

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

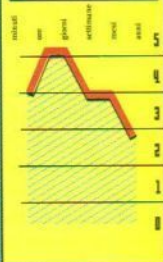
- Elevata velocità grafica
- Azione di gioco avvincente grazie anche all'opzione di save
- Implementazione davvero eccellente

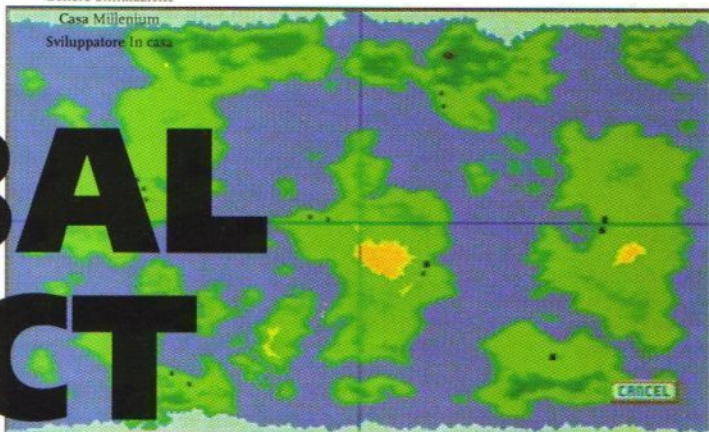
- Sprite delle auto un po' sbiaditi

903 AMIGA

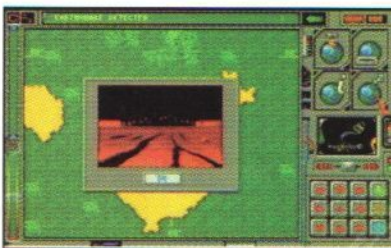
G	QI	A	FK
8	6	7	7

Se giocare a *Lotus 2* era bello da piangere, cominciate pure a produrvi in monumentali effluvi non appena appoggiate le zampe su *Jaguar XJ220*. Il gioco possiede indubbiamente quel quid che lo rende straordinariamente godibile ed imperdibile. La presentazione è, con le sue opzioni e soprattutto con la funzione di salvataggio, sicuramente da collocare ai vertici della categoria, mentre la grafica è veloce e fluidissima ma un po' scialba ed il sonoro molto piacevole, anche se banaluccio.
Esistono dei momenti un po' morti, ovvero periodi in cui non si incontrano altre auto, ma questo principalmente avviene quando siete in testa e quindi non così frequentemente (he he!). La giocabilità si attesta su livelli paurosi, così come la longevità, grazie anche alla non indifferente difficoltà dei livelli avanzati. Tutto sommato direi che *Out Run* (quello vero!) non è poi così lontano, anzi, forse ce lo siamo già lasciati dietro.

JAGUAR XJ220

Genere Simulazione
Casa Millenium
Sviluppatore In casa

GLOBAL EFFECT

La mappa del pianeta che dobbiamo salvare. Ogni scenario viene generato casualmente dal computer.

Gli scenari dell'opzione "crea un nuovo pianeta". Belli, vero? C'è da mordersi le mani, pensando alla giocabilità.

Simulazione ed ecologia sono da poco i protagonisti di un curioso matrimonio. Dopo l'ottimo *Sim Earth* della Maxis ed il non altrettanto soddisfacente *Sim Ant* della stessa casa, ecco arrivare questo *Global Effect* dalla Millenium.

Un teremoto colpisce il nostro povero mondo. Pecato che questa schermata non sia accompagnata da qualche graziosa animazione.

In questi giorni di buchi nell'ozono e distruzione della Foresta Amazzonica i mass media hanno avvicinato grandi masse di popolazione al problema ambientale - e non è un caso che anche nel nostro piccolo mondo dei videogiochi il fenomeno sia stato notato e sfruttato. La pretesa del gioco è certamente altisonante quanto il titolo che l'accompagna: essere un simulatore globale di tutti gli aspetti della vita di un pianeta e dei popoli che lo abitano.

Ecosistemi, effetto serra, conseguenze delle azioni umane sull'ambiente, sviluppo delle grandi città e guerre termonucleari globali sono tutti fattori dell'equazione che regola il delicato equilibrio ambientale. Il giocatore assume il ruolo di "controllore planetario", come già accadeva in *Sim Earth* e, facendo appello alle scarse risorse a disposizione, deve risolvere i problemi proposti dal particolare scenario selezionato. Questi scenari vanno dallo sviluppo controllato di un mondo ancora "vergine", al salvataggio di un mondo quasi irrimediabilmente compromesso o a una lotta militare o economica su un mondo in situazione critica contro un'avversario guidato dal computer.

A disposizione del giocatore c'è, all'inizio di ogni scenario, una quantità limitata di "potere", misurato da una barra colorata a lato dello schermo. Questo potere diminuisce dopo ogni intervento sull'ambiente, ed aumenta in base al "benessere generale" del pianeta. Più la situazione ambientale è vicina a un "equilibrio ideale", più la barra di energia si ricarica rapidamente.Il giocatore dispone inoltre di una serie di strumenti con i quali intervenire.

Global Effect aveva tutte le carte in regola per essere un mega-hit

Come avveniva in *Sim City* ed in *Sim Earth*, ogni strumento modifica la situazione inserendo qualcosa di nuovo nel territorio: un quartiere cittadino, una centrale a energia eolica, una foresta di conifere, un impianto di purificazione dell'acqua, una fattoria, un campo petrolifero, una miniera di uranio e così via, fino a installazioni militari come radar e basi aeree (utilizzate negli scenari di guerra contro il computer). Particolari icone permettono di disboscare e distruggere edifici costruiti dall'uomo, completando il parco delle opzioni per il giocatore. L'interazione tra tutti questi elementi è naturalmente molto complessa, e viene gestita superbamente dal programma.

Ci troviamo senza dubbio di fronte a un lavoro di prima qualità per quanto riguarda ricerca, sviluppo e implementazione. Il numero di variabili considerate dal gioco è sterminato: sembra che ogni singolo fattore che abbia una qualche rilevanza sull'ambiente, non importa quanto piccolo, sia stato preso in considerazione. Il livello di dettaglio raggiunge problemi come la necessità di costruire impianti di riciclaggio dei rifiuti nelle grandi città, mentre la parte militare del gioco prevede non solo generiche "unità", ma aerei, navi e missili. La grafica è generalmente buona e non priva di un certo fascino nella sua rappresentazione del pianeta - sicuramente migliore dei blocchettoni di *Sim Earth*.

Allora, cosa non funziona in *Global Effect*? In una parola, la giocabilità. O, meglio ancora, il "fattore K". Il programma è una simulazione molto accurata, d'accordo, ma cosa deve fare il giocatore? Per quanto possa sembrare incredibile come domanda, non c'è una risposta precisa. Il manuale descrive la natura e gli effetti dei vari elementi considerati nel gioco, non come interagiscono. Due paginette spiegano come fondare una città, ma non illuminano a sufficienza

Sim Earth è il concorrente più diretto. Il gioco della Maxis era incredibilmente complesso e richiedeva una laurea in Scienze della Terra per poter essere giocato, ma era anche estremamente gratificante. Non era semplicemente una simulazione, ma un vero e proprio corso universitario con opzioni che guidavano passo passo i giocatori nell'affascinante mondo delle scienze naturali. Non era un gioco per tutti, e non aveva la pretesa di esserlo, ma chi lo giocava attratto dall'argomento scopriva che le promesse venivano più che mantenute. Al contrario, molte promesse di *Global Effect* rimangono tali. Il gioco della Millenium avrebbe potuto essere un *Sim Earth* più "alla Syd Meyer" (che nei suoi programmi non ha mai dimenticato l'importante fattore K!). Così com'è, non può che farci consigliare di attendere la prossima uscita della versione Amiga del programma della Maxis. Oppure, se vi interessa l'argomento ecologico, giochi come *Eco Quest* della Sierra affrontano il problema in modo molto più divertente - ve lo assicuriamo!

confronta & contrasta

Versione Amiga

La grafica è colorata in verde, azzurro e bianco, come si addice a un programma di questo tipo! Il sonoro non è nulla di particolare, a parte l'inquietante musica di apertura. Purtroppo il programma non riesce a proporre una giocabilità adeguata, e cade nella trappola di *Sim Ant*. Le simulazioni non possono riuscire nel loro proposito divulgativo se non sono anche divertenti.

GLI SCENARI

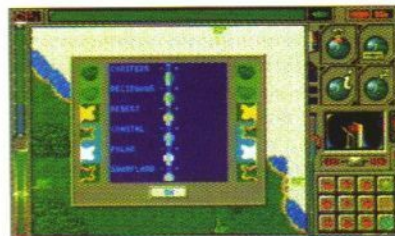
I quattro scenari proposti dall'opzione "Pianeta da Salvare" sono i più interessanti. Eccoli:

POST NUCLEARE - Il fallout radioattivo seguito a un conflitto nucleare ha gettato il mondo in un inverno post-nucleare. Ampie aree del pianeta sono inabitabili, la vegetazione è quasi completamente distrutta e pochissimi esseri umani sono sopravvissuti...

POST INDUSTRIALE - Le risorse naturali sono esaurite, il buco nell'ozono è ormai una voragine ed il livello di anidride carbonica nell'atmosfera ha superato il limite di guardia. La situazione è meno disastrosa rispetto allo scenario precedente, ma comunque molto critica.

RISCALDAMENTO GLOBALE - L'utilizzo di combustibili fossili su larga scala e lo sviluppo industriale hanno modificato l'equilibrio ambientale. I poli si stanno ritirando, mentre il livello delle acque marine sta salendo provocando inondazioni e i deserti hanno ripreso ad estendersi.

MONDO ESAUSTO - Secoli di sfruttamento intensivo delle risorse naturali non hanno lasciato più nulla. Le foreste sono state completamente distrutte, le miniere esaurite ed i depositi di combustibili fossili consumati. L'umanità si avvia verso un tetro crepuscolo in questo che - nonostante le apparenze (???NdR)- è probabilmente lo scenario più difficile da risolvere.

Un eruzione vulcanica. Sullo sfondo, il confine tra il Circolo Polare Artico e la zona temperata.

Una delle molte finestre informative sulla situazione del nostro mondo.

su come aiutarla a svilupparsi, o incontro a quali problemi andranno i suoi abitanti. Si tratta, è vero, di questioni che i veterani di questo tipo di simulazioni avranno già affrontato, e con MOLTA pazienza sarebbe possibile sopperire alle carenze del manuale e cominciare ad orientarsi per proprio conto.

Sarebbe, perché a questo punto il secondo grave difetto del gioco entra in scena e taglia le gambe anche ai più ardimentosi: non c'è abbastanza potere per intervenire sul pianeta con decisione. La barra di energia a disposizione si consuma nel giro di poche mosse, consumo incrementato dalla folle idea di fare pagare in punti energia perfino *lo scrolling della mappa*. Bastano un paio di mosse sbagliate in qualsiasi momento del gioco per trovarsi senza energia - e senza possibilità che questa si rigeneri. Peggio ancora, se non è possibile andare in giro a vedere cos'è successo non è nemmeno possibile capire le conseguenze dei nostri errori, così da evitare di ripeterli in una partita successiva.

Sembra, in definitiva, che il gioco non sia stato testato come avrebbe dovuto. *Global Effect* aveva tutte le carte in regola per rivelarsi un mega-hit. Così com'è, è adatto solo agli appassionati di problemi ambientali (che, non dimentichiamolo si trovano davanti a una simulazione di prim'ordine) e - ed è questo in realtà il mio consiglio - agli insegnanti delle medie che vogliono illustrare le scienze della terra ai loro allievi in un modo insolito e accattivante. Ma per gli amici videogiocatori convinti, anche quelli che affrontano i manualoni della Maxis con lo spirito del laureando, credo che *Global Effect* potrà rivelarsi troppo frustrante e, in definitiva, poco gratificante.

Vincenzo Beretta

Guai e risorse in pillole. Questi fattori variano enormemente tra i vari scenari, e rappresentano il fulcro dell'equilibrio ambientale ed economico.

K VOTO

- Ricco di variabili e informazioni
- Grande varietà di scenari

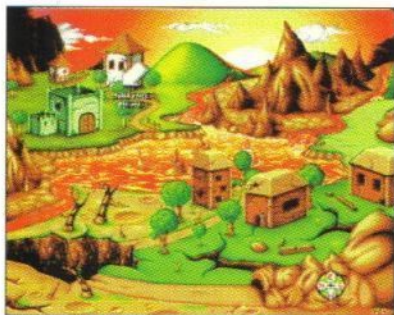
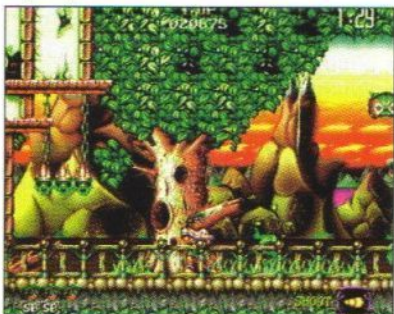
- Giocabilità mediocre
- Manuale incompleto e lacunoso

799 AMIGA

G	QI	A	FK
8	5	9	4

Inizialmente gli appassionati esulteranno. Wow, il simulatore globale! La necessità di studiarsi il manualone è solo un intoppo momentaneo, vero? Peccato che i primi entusiasmi vengano spenti molto presto da una struttura di gioco macchinosa e frustrante. Perché, per esempio, costringere il giocatore a fare scorrere tutte le icone alla ricerca di quella giusta invece di mostrarle tutte insieme in un'unica schermata? *Global Effect* poteva essere molto di più... e potrebbe esserlo ancora con un attento lavoro di revisione. Chissà se alla Millenium pubblicheranno un *Global Effect 2* dove questi problemi sono stati risolti... Se ciò accadesse, probabilmente ci si troverebbe davanti a un programma di prim'ordine.

Genere Arcade
Casa Loriciel
Sviluppatore Fernando Velez
Prezzo L. 49000

JIM POWER
IN MUTANT PLANET

La mappa del gioco con tutti i livelli che dovete attraversare. La vostra posizione è indicata dalla scritta "You are here" come alle fiere o agli aeroporti.

dLa grafica di Jim Power è una festa di colori. In basso a sinistra sono riportate le faccine del nostro eroe (corrispondenti alle vite) e le "smart bomb" a disposizione.

Quel brutto ceffo col torcicollo è il mostro di metà del primo livello: ve ne sbarazzerete facilmente. Ma è solo un assaggio...

Certo che l'anagrafe è un posto bizzarro... in quegli uffici dall'aria appesantita dall'odore della burocrazia e pieni di fogli importantissimi maneggiati da impiegati dall'aria seriosa è anche possibile, per chiunque debba registrare il nominativo del proprio pargolo, divertirsi sadicamente alle spalle dell'infante stesso. Infatti si può gratificare il bebé attribuendogli nomi altisonanti come Riccardo, Alberto, Gesù, oppure minarne la futura integrità mentale appioppandogli meraviglie del calibro di Jim.

Con un nome del genere il malcapitato fanciullo si ritroverà nella folta schiera dei disastrati anagrafici, ed ogni suo operato sarà regolarmente ritenuto pessimo e commentato dalla infamante e deprimente frase "Dovevamo aspettarcelo, in fondo lei si chiama Jim". Mai nessuno sembrerà ricordare che la storia ha conosciuto Jim che sui documenti avevano anche scritto "Hendrix" o "Page", tutti però sapranno paragonare lo scalognatissimo fanciullo a Jimmy Fontana o, peggio, a Jimmy il Fenomeno.

Jim Power è doppiamente iellato, dato che ha lo stesso cognome della gentile consorte del sig. Al Bano. In ogni caso, Power è sicuramente più intraprendente di una tonnellata di altri Jim ed ha deciso di imbarcarsi in una missione, a quanto dice il manuale, pericolosa: salvare la figlia del Presidente. Jim sa benissimo che questa è un'altra scusa per giustificare l'ennesimo arcade a scorrimento multidirezionale ma, tenendo fede al suo nome, passa per scemo e fa finta di niente.

Eccolo quindi correre, saltare, inchinarsi, volare ma soprattutto sparare in questo nuovo prodotto Loriciel, che giunge dopo il buon *Golden Eagle*, il demenziale *Baby Jo* e l'epico *Tennis Cup*. Il gioco ricorda da vicino *Turrican* e *Switchblade 2*, ma è in un certo senso più tradizionale perché segue lo schema "livello/Boss/livello". Infatti Jim Power è talmente legato alla tradizione arcade da richiamare alla memoria un paio di titoli simili apparsi in sala giochi nell'ultima metà degli anni ottanta (sia graficamente che come azione di gioco), oltre che le produzioni per Megadrive....con ogni probabilità infatti, se qualcuno avesse nascosto l'Amiga dietro il monitor, connesso un joypad Sega al computer e mi avesse invitato a provare il gioco questa recensione sarebbe finita su Game Power.

Jim Power è talmente legato alla tradizione arcade da richiamare alla memoria un paio di titoli simili apparsi in sala giochi nell'ultima metà degli anni ottanta.

Jim ha a disposizione otto armi potenziabili, utilizzabili e raccoglibili una alla volta, rappresentate da icone che appaiono col procedere del gioco. A volte potrà essere necessario far esplodere dei depositi di amenità varie, dislocati solitamente in posti infami con una logica tipicamente da programmatore. Questi depositi contengono bonus di tutti i tipi, praticamente il pane di ogni videgiocatore, che vanno dalla frutta (influenza il punteggio) passando per lo shield (che dura abbastanza e,

Ecco lì sulla destra una "smart bomb" da catturare al volo. Prima però liberatevi di quel guerriero.

I fondali di Jim Power ricordano a volte i paesaggi allucinanti di Bosch.

Versione Amiga

Anche se il gioco è attualmente in conversione per il Megadrive, i possessori della console non potranno fare buon viso una volta vista la versione Amiga di Jim Power. I chip del computer sono stati torchiati ben bene e sudano paurosamente ogni volta che si carica Jim Power, dovendo gestire uno scrolling parallattico a tre livelli in overscan, colori da LSD a migliaia ed animazioni che tre anni fa si pensava potessero risiedere solo su una scheda Jamma in sala giochi.
Jim Power non apparirà su nessun altro computer proprio per l'impossibilità di gestione del programma da parte di macchine meno dotate dell'Amiga, e voi possessori del 16 bit di casa Commodore dovete ringraziare la vostra entità preferita se potete giocare Jim Power anche con soli 512 k ed un drive (anche se il secondo non serve davvero a molto, essendo i cambi di disco molto rari).

Quel guerriero alla finestra vi lancia in testa dei barili di sostanza non identificata.

credetemi, serve) per arrivare agli agognatissimi crediti supplementari e alle smart bomb che vi torneranno utili quando dovrete affrontare i soliti esibizionisti di fine livello.

Alcuni di questi sono davvero enormi, per quanto relativamente facili da abbattere, e comunque assolutamente stupefacenti dal punto di vista grafico. Una menzione speciale va alla parte sonora, curata dal depositario europeo dello scettro di Rob Hubbard ovvero Chris Hulsbeck. Il maestro ha probabilmente raggiunto i vertici espressivi in *R-Type* ed in *Apidya*, per non parlare del CD a cui ha affidato le sue composizioni migliori, ma anche in *Jim Power* il tedesco non scherza affatto regalandoci (mica tanto...NdR) alcuni momenti sublimi. La musica del primo livello è un cocktail con due parti di new age, una di musica tradizionale partenopea ed una di Jethro Tull.

Ci si potrebbe cantare sopra, ed è un'idea considerando che il mio gruppo già suona una cover di *R-Type*...(non ho parole NdR). Un altro paio di cose: la raccolta delle chiavi che si trovano man mano è fondamentale per proseguire nel gioco, mentre raccogliere i vari Time bonus è caldamente consigliabile. Se riuscirete a condurre *Jim Power* attraverso i cinque, graficamente bellissimi (anche se qualche particolare avrebbe potuto essere migliorato), livelli, fate uno sforzo in più ed accompagnatelo anche all'anagrafe.

Tiziano Toniutti

confronta & contrasta

Le tribolazioni di *Jim Power* ricordano non poco quelle del protagonista di *Switchblade 2*. Alla mente affiorerebbero poi *Turrican*, *Stormlord*, *AMC* (beh, ci hanno provato), *Exolon* (praticamente mai uscito, apparso solo su una oscura compilation) ed una pletora di altri titoli decisamente minori, sui quali il tempo ha calato più di un velo di polvere...La struttura del gioco di Fernando Velez attinge idee a piene palanche dall'hit della Gremlin, ma a livello puramente tecnico il confronto non esiste. Va detto che, comunque, *Switchblade 2* era molto più orientato verso uno stile grafico convenzionalmente denominato "nipponico" e che le munizioni in quel gioco erano limitate. L'azione era notevolmente più lenta che in *Jim Power*, e tutto ciò configura Switchblade 2 come un titolo sicuramente più sviluppato sotto il punto di vista enigmistico/strategico. *Jim Power* non si concede digressioni cervellotiche e più che altro stupisce e galvanizza con il suo impatto e la giocabilità immediata che lo caratterizza, infatti in questo gioco non dovrete neanche preoccuparvi della vostra posizione come succedeva in *Turrican*, dovrete affrontare tutti i guardiani (in Turrican 2 no) e pensare davvero poco.

K VOTO

- Grafica coloratissima
- Giocabilità davvero eccelsa
- Prodotto che nel complesso tiene testa a molti giochi per console

- Alcuni dettagli ed animazioni generalmente ottime potevano essere più curati
- Difficoltà esagerata in alcuni punti
- Power Jim....

905 AMIGA

G	QI	A	FK
8	8	3	7

Prima *Project-X*, poi *Jim Power*...sto rivalutando l'Amiga come concorrente del Megadrive nel settore arcade. Il gioco si presenta bene e se non fosse per il fatto che sul lato dell'Amiga c'è un drive giurerei che nella confezione di *Jim Power* la Loriciel abbia infilato una cartuccia dalla forma strana. Anche se alcuni sfondi sono un po' piatti, alla *Last Battle* per intenderci, non si può negare che l'impatto grafico di *Jim Power* sia sconcertante (Jim corre che sembra *Turrican espanso*, ma la sequenza della morte fa un po' schifo). Con una giocabilità del genere comunque, Gim Pauà avrebbe potuto essere anche inguardabile ed inascoltabile: non lo è, per fortuna, e l'unico difetto riscontrabile al gioco è l'osceno nome del protagonista. Non credo comunque che questo ostacolo vi impedirà di bruciarvi le retine davanti ai monitor tentando di liberare la figlia del presidente...anyway, se aspettate qualche mese, il buon Paglianti (ma da quando?) rivelerà sicuramente qualche cheat.

JIM POWER IN MUTANT PLANET

STEEL EMPIRE

Genere: Azione/Strategia
Casa: Millennium
Sviluppatori: D. Dyack & R. Goerts (Silicon Knights) e A. Browbill

Costruire! Comandare! Conquistare! Solo così l'Impero d'Acciaio potrà davvero svilupparsi e permetterà ad uno dei cinque generali di altrettante potenze militari-industriali di dominare il pianeta Orion.

La pagina delle statistiche. Da qui si sorveglia l'andamento generale del nostro impero.

In qualità di comandante supremo, infatti, potrete progettare e dirigere un'intera campagna strategica, partendo da un singolo territorio fino alla distruzione totale degli imperi rivali. Durante l'avanzata si costruiranno fortificazioni, fabbriche di armamenti e capitali economiche per conquistare un territorio dopo l'altro, sino a scontrarsi con gli eserciti Cyborg rivali.

Con un biglietto da visita del genere *Steel Empire* potrebbe essere quasi un classico se non fosse per un'impostazione di gioco alquanto rigida che ne condiziona in negativo la varietà ed in positivo la monotonia dopo i primi turni di gioco. Sebbene siano disponibili opzioni di allenamento al combattimento e di pratica in una campagna strategica, il nocciolo del programma è rappresentato dalla campagna completa nella quale saranno presenti tutti gli aspetti del gioco.

Partendo da un singolo territorio del pianeta Orion, lo scopo sarà quello di conquistarli tutti, costruendo dei robot Cyborg che potranno essere inviati a combattere contro i loro simili delle potenze rivali sino alla conquista di tutto il pianeta. Con un capitale monetario a disposizione si dovranno perciò costruire delle fabbriche di Cyborg con i quali potrà avere inizio l'espansione del proprio impero. Una volta acquisito un nuovo territorio si potranno trasferirvi Cyborg oppure costruirvi fortificazioni per la sua difesa, così come costruirvi una "capitale" che provvederà allo sfruttamento delle risorse del nuovo stato che si tradurranno in denaro grazie al quale saranno possibili ulteriori investimenti.

Nel frattempo, non mancheranno le possibilità di spiare cosa stanno combinando le potenze rivali (da due a cinque in totale, ciascuna controllabile anche dal computer) grazie ad una curiosa icona di "Satellite spia" che potrà essere inviato sui territori nemici per un rapporto più o meno dettagliato (dipende dall'entità dell'investimento) sulle forze avversarie.

In occasione della presenza contemporanea nel medesimo stato di Cyborg appartenenti a diverse potenze, avrà luogo un conflitto per il quale potrà essere delegato al computer il compito di "calcolare" il vincitore. Chi ama cimentarsi anche nella parte arcade potrà, invece, prendere il comando del proprio Cyborg e condurlo personalmente nel corso dell'intera battaglia, dopo la quale, se non verrà completamente distrutto, potrà essere riparato degli eventuali danni con l'apposita icona di comando.

In totale sono costruibili nove tipi di Cyborg differenti, ciascuno dei quali possiede le proprie caratteristiche di velocità, corrazzatura e sistema d'arma per il quale vi sono ulteriori parametri da considerare. Ogni tipo d'arma, infatti, possiede specifiche quali la gittata, la velocità dei colpi, la cadenza di tiro, il danno inflitto ed il surriscaldamento che provoca ad ogni tiro, che ne consigliano l'impiego su un terreno piuttosto che su un altro.

In totale, infatti, sono disponibili cinque diversi tipi di terreno sui quali confrontarsi: artico, conifere, desertico, vulcanico e urbano; chiaramente, mentre sui ghiacci artici l'impiego di un cannone laser pesante che scalda parecchio non è un problema (con la temperatura esterna si raffredda subito!), su un terreno vulcanico il rischio è quello di fondere per surriscaldamento il proprio Cyborg più di quanto non si riesca a danneggiare quello nemico.

Unendo elementi strategici di pianificazione degli spostamenti, delle difese e degli attacchi, con un'abilità tattica si potrà arrivare alla vittoria finale.

K VOTO

- Interamente in Italiano
- Grafica 2D ben curata

- Scarsa varietà di gioco
- Accesso difficoltoso al programma
- Sonoro riservato ai possessori di schede sonore

AMIGA 705			
G	QI	A	FK
7	7	6	6

PC 705			
G	QI	A	FK
7	7	5	6

Per chi non ha troppe pretese *Steel Empire* potrebbe anche andar bene se non fosse che tra i giochi di azione/strategia non è sicuramente l'unico. Buona l'idea del combattimento facoltativo, comunque legato alla parte strategica del programma, grazie alla quale si potranno mettere alla prova le proprie capacità di stratega militare, nel decidere cosa e dove costruire per garantire al proprio impero un futuro di espansione a scapito delle potenze avversarie. A causa della monotonia delle sequenze di gioco, però, alla lunga si rischia di non appassionarsi più di tanto alla poco stimolante conquista di Orion; anche la possibilità di giocare in cinque persone, sebbene molto interessante, rischia di non essere molto sfruttata soprattutto se in casa possedete una buona vecchia scatola di Risiko: costa meno e probabilmente diverte parecchio di più.

La mappa a partita avanzata. Le bandiere indicano i territori occupati. Le torri le zone fortificate. Altre icone raffigurano industrie e cyborg mandati in esplorazione.

(Dx) Un'altra area della mappa. L'interfaccia a icone è molto funzionale.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Personal Computer EuroSys

Venduti in configurazione base (senza monitor), i nostri PC sono CONFIGURABILI SU MISURA, ovvero in base alle vostre preferenze, e sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 24 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via. Ecco due esempi di configurazione:

modello base 286-20	650.000	modello base 386-25	990.000
mouse	29.000	mouse	29.000
hard disk 40 MB	380.000	hard disk 80 MB	560.000
monitor VGA colori	495.000	monitor VGA colori	495.000
Totale IVA inclusa	1.554.000	Totale IVA inclusa	2.074.000

Modelli base

I modelli base EuroSys sono composti dalla scheda CPU di vostra scelta e dalle seguenti parti: cabinet desktop baby-size con alimentatore switching 200W, 1 disk drive 3"1/2 da 1.44 MB, 1 MB Ram espandibile su piastra, opzione shadow Ram per velocizzare Bios e grafica, scheda video VGA 800 x 600, controller IDE AT-bus per 2 floppy + 2 HD, tastiera estesa 101 tasti USA o 102 tasti italiana (a scelta), scheda multi I/O con 2 porte seriali + 1 porta parallela + interfaccia game.

286 EuroSys 20 MHz - Landmark: 25 MHz — 650.000
CPU Intel 80286 16 bit • Espandibile a 2 o 4 MB, 0 wait states • Zoccolo per coprocessore opzionale 80287

386/25-SX EuroSys 25 MHz - Landmark: 31 MHz — 850.000
CPU Intel 80386/SX 16/32 bit • Espandibile a 2, 4 o 8 MB, 0 wait states • Zoccolo per coprocessore opzionale 80387-SX

386/25 EuroSys 25 MHz - Landmark: 33 MHz — 990.000
386/33-C EuroSys 33 MHz cache 64K - Landmark: 56 MHz — 1.150.000
386/40-C EuroSys 40 MHz cache 64K - Landmark: 66 MHz — 1.300.000
CPU Intel 80386 32 bit • Espandibile a 4 o 8 MB, 0 wait states • Zoccolo per coprocessore opzionale 80387

486/33-C EuroSys 33 MHz cache 128K - Landmark: 167 MHz — 1.950.000
486/33-C EuroSys 33 MHz cache 128K EISA — 2.990.000
486/50-C EuroSys 50 MHz cache 256K — 2.990.000
CPU Intel 80486 32 bit • Espandibile a 4, 8, 12 o 16 MB, 0 wait states • Coprocessore 80487 presente su scheda

Parti per configurazioni su misura

Configurazioni su misura:	aggiungere
• secondo disk drive 5"1/4 da 1.2 MB	125.000
• mouse Genius	29.000
• mouse Agiler alta risoluzione 420-2100 dpi	79.000
• SuperVGA 1280x1024 16 colori, 1024x768 256 colori, 1MB Ram, chip Oak	95.000
• SuperVGA 1024x768 256 colori, 1MB Ram video, chip Western Digital	195.000
• H-VGA 1024x768 256 colori, 800x600 32.768 colori, chip Tseng ET-4000	270.000
• Tiga-VGA 1280x1024 16 colori, 1024x768 256 colori, chip Texas TMS 34010	750.000
• hard disk 40 MB Seagate 24 ms.	380.000
• hard disk 52 MB Quantum 17 ms.	430.000
• hard disk 80 MB Seagate 17 ms.	560.000
• hard disk 105 MB Seagate 15 ms.	595.000
• hard disk 125 MB Seagate 15 ms.	750.000
• hard disk 210 MB Western Digital 14 ms.	1.170.000
• hard disk 330 MB Seagate 15 ms.	1.950.000
• backup streamer 50/150/250 MB	1.100.000
• controller IDE High Speed cache 4 MB Ram (0,5 ms.)	790.000
• controller IDE High Speed cache 4 MB Ram (0,5 ms.) bus EISA	990.000
• hard disk SCSI 105 MB Quantum 17 ms.	835.000
• hard disk SCSI 210 MB Quantum 15 ms.	1.430.000
• hard disk SCSI 330 MB Maxtor 14 ms.	2.730.000
• hard disk SCSI 670 MB Seagate 14 ms.	3.310.000
• hard disk SCSI 1,3 GB Hitachi 14 ms.	5.190.000
• controller SCSI High Speed cache 4 MB Ram (0,4 ms.)	1.460.000
• controller SCSI High Speed cache 4 MB Ram (0,4 ms.) bus EISA	1.650.000
• cabinet minitower 4 posizioni	50.000
• cabinet tower 6 posizioni	150.000
• per ogni 1 MB di Ram aggiuntivo	90.000

Sistema operativo	aggiungere
• Microsoft Windows 3.0 in italiano	150.000
• MS-DOS versione 5.0 in italiano	160.000
• DR-DOS versione 5.0 in italiano	80.000
• DR Concurrent DOS 3.01 multiuser multitasking	450.000
• DR Multiuser DOS 5.0 multiuser multitasking	1.120.000

Stacker — 235.000
Stacker Hardware — 360.000
Software per comprimere (circa 2:1) i dati sull'hard disk in tempo reale • Compatibile con controller IDE, SCSI o ESDI

Hardware per PC

Motherboard XT 12 MHz	114.000
Motherboard AT 20 MHz	179.000
Motherboard 386/SX 25 MHz	394.000
Motherboard 386 25 MHz	590.000
Motherboard 386 33 MHz 64K cache	730.000
Motherboard 386 40 MHz 64K cache	960.000
Motherboard 486 33 MHz 128K cache	1.530.000
Motherboard 486 50 MHz 256K cache	2.690.000

SoundBlaster 2.0 — 269.000
Nuova versione compatibile Windows 3.0 • Campiona a 44.1 KHz

SoundBlaster Pro 2.0 — 449.000
Con C/MS 24 voci stereo • MIDI Connector Box • Sequencer 64 tracce • Voice Editor • Bus 16 bit

PC Scart — 79.000
Cavo con interfaccia per collegare un PC con CGA ad un televisore con presa Scart

Videomate VGA — 495.000
Scheda per PC con VGA e monitor VGA, per visualizzare immagini TV su monitor VGA

VGA-PAL — 430.000
Interfaccia esterna per collegare un televisore al PC con VGA, 11 risoluzioni, uscita video composita e S-VHS

Edsun CEG Graphics Kit — 85.000
Espande una scheda VGA con Chip Tseng o Trident fino a 750.000 colori sullo schermo, risoluzione apparente 2048x2048 con anti aliasing per una definizione perfetta. Sostituzione semplice: basta sostiuire il chip RamDac della VGA con il nuovo chip Edsun.

MIDI	179.000
AD-Lib	199.000
CGA + Hercules + printer	46.000
Controller hard disk SCSI per AT, con cavi	274.000
Controller ST-506 MFM floppy + hard disk AT, interleave 1:1	140.000
Controller hard disk IDE High Speed con 4 MB di Ram	880.000
Controller hard disk SCSI High Speed con 4 MB di Ram	1.540.000
Game per 2 Joystick a contatti	69.000
Game per 2 Joystick analogici	25.000
Seriale RS-232 con 2 porte + printer + game	29.000
Seriale RS-232 con 4 porte	99.000
GeniScan GS-4500 • 400 dpi • scheda + progr.: OCR, ScanEdit e Dr. Genius	290.000
SuperVGA 1280x1024 16 col. • 1024x768 256 col. • 1MB chip Ram • Chip Oak	149.000

Monitor

Philips BM 7749 — 235.000
Monitor Philips VGA mono 14" • Fosfori bianco carta • Schermo piatto

Philips CM 8833-II' — 450.000
Monitor Philips colori 14", pitch 0.42 • 2 canali audio stereofonici • Ingressi CVBS, RGB lineare e TTL • Adatto per PC con CGA, Amiga e C-64

Acer VU-35 14" MultiSync Trinitron 1024x768 — 1.095.000
Monitor a colori multiscan 14" VGA • Risoluzione 1024x768, pitch 0.26 • Schermo Trinitron a bassa radiazione • Completo di base basculante e cavo

Acer 14" Color VGA 640x480 — 495.000
Acer 14" Color VGA MultiScan 1024x768 — 595.000
Monitor a colori VGA schermo piatto • 0.28 pitch • Con base basculante e cavo

Philips CM 3209 Brilliance — 670.000
Monitor Philips colori 14" VGA, risoluzione 1024x768, pitch 0.28, multiscan • Frequenze di scansione 31.5/35.2/35.5 KHz • Ingresso RGB con presa 15 pin • Completo di cavo

Philips CM 2789 Brilliance Low Radiation — 795.000
Monitor Philips colori 14" VGA • Risoluzione 1024x768, pitch 0,28 • Multiscan (frequenze 31,5/35,2/35,5 KHz) • Schermo piatto a bassa radiazione • Base basculante

Sampo 19" Color MultiScan 1024x768 — 1.940.000
Monitor a colori multiscan, pitch 0.31, risoluzione 1024x768 • Dotato di base basculante e completo di cavo

Crystal 14" Hercules + CGA — 190.000
Crystal 14" VGA MultiScan 1024x768 — 240.000
Monitor monocromatico a fosfori bianchi • Schermo piatto

Nec MultiSync 3FG 15" colori 1024x768 (31-38 KHz) — 1.195.000

Modem Hayes compatibili

Esterno Acex 300/1200/2400/Videotel	205.000
Esterno Acex 300/1200/2400/Videotel + MNP5	290.000
Esterno Acex 300/1200/2400/Videotel + Fax 9600	370.000
Scheda Acex 300/1200/2400/Videotel	175.000
SupraModem 2400i Plus • Scheda per PC	120.000
SupraModem 2400 Plus esterno	320.000
SupraFax Modem Plus PC	340.000
SupraFax Modem PC con V32bis - 38400 baud	760.000

Modem-fax con software per PC

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

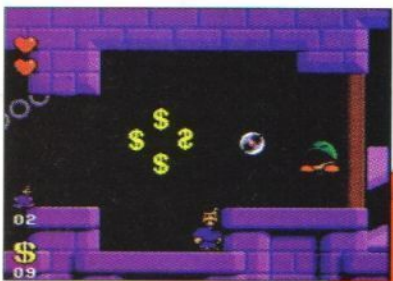
Genere Piattaforme
Casa Ocean
Sviluppatore In casa

THE ADDAMS FAMILY

La Famiglia Addams è stato uno dei più grandi successi televisivi di tutti i tempi, negli Stati Uniti e nel mondo. Il glorioso telefilm nacque da un fumetto degli anni '40 satiricamente brutto, kitch, sgradevole, una protesta contro i mondi dorati ed artificiali dei comics della "golden age".

Il pubblico dimostrò di apprezzare la novità al punto che si decise di proporre una serie televisiva e il resto è storia. Nel '92 (in Italia) abbiamo avuto modo di vedere il film che, senza eguagliare i fasti dei cortometraggi, ha riscosso il meritato successo scatenando l'usuale invasione di gadget e prodotti secondari su licenza legati al marchio. Io stesso devo confessare, con orgoglio, di avere una stupenda mano semovente che esce da una scatola su uno dei miei scaffali. Poteva mancare il gioco? Certamente no, purtroppo, però, è accaduto ancora. È inevitabile che impiegando il 70% del budget destinato ad un gioco per l'acquisizione dei diritti di un film il rimanente 30% non basti par dare al software giocabilità ed effetti audio-visivi di un certo livello. La Ocean non è nuova in questo genere di operazioni, vedi ad esempio la conversione ludica della quasi totalità dei film di Swarzenegger, la serie di *Robocop*, *Batman* e molti altri, mantenendo peraltro un livello medio decoroso, casi. L'Addams Family non è stata fortunata come altri compagni di celluloide, forse perché si è tentato di risparmiare sul team dei programmatori, forse perché i tempi ristretti hanno influito sulla cura dei particolari, il risultato è comunque indegno dell'Amiga. La trama di questo platform, più originale che mai, vede Gomez nel tentativo di salvare la famiglia dalle grinfie dello scienziato pazzo, un livello per ogni componente, con la classica insidia di fine livello. I personaggi sono di piccole dimensioni ma ben caratterizzati, i nemici sono anch'essi realizzati con gusto ma sono poco vari e colorati; della penuria di colori soffrono anche i fondali, spogli e piatti, che riportano alla memoria i primi giochi per Amiga, dove le tecniche di dithering e l'half bright (64 colori) erano fantascienza e i bitmap erano convertiti direttamente dalle 16 tinte dell'Atari ST. Lo scrolling è di buon livello, anche grazie al fatto che non c'è granché da far scorrere, mentre l'audio, sia per quanto riguarda le musiche che gli effetti sonori, è un insulto alle capacità dei coprocessori del computer Commodore. Altro neo, forse il peggiore, la difficoltà, decisamente eccessiva già dai primi quadri, fa diminuire l'interesse ad una velocità vertiginosa: in alcuni punti si muore con una frequenza snervante, e spesso, una volta superati gli ostacoli, si è conciati tanto male che le chance di vedere la fine del livello sono ridotte praticamente a zero. Il sistema di password entra in funzione solo dopo il salvataggio di ogni componente della famiglia, cioé troppo tardi, quando la maggior parte delle vite a nostra disposizione sarà andata a farsi benedire. La situazione migliora di poco con i quadri bonus segreti e le attrezzature che si incontrano lungo il cammino. Quello che più mi fa imbestialire è che la versione del gioco per Super NES è completamente diversa, per grafica, sonoro (e fin qui niente di nuovo), ma soprattutto nella giocabilità che nulla ha a che fare con processori e coprocessori. A questo punto i casi sono due: o ci compriamo un Super NES oppure spieghiamo alla Ocean, alla quale vanno evidentemente tutti i demeriti del caso, come andrebbero fatti i giochi su licenza. Vorrei concludere invitandovi a controllare i K parametri all'inizio delle prove su schermo: sono tutti titoli originali. Meditate gente, meditate.

Alessandro Cattelan

Il povero Gomez dovrà superare quel testone.

Come potete notare la grafica non è niente di speciale.

Se quel cannone non la finisce di spararci addosso saranno davvero guai!

K VOTO

👍	👎
• Personaggi ben disegnati	• Troppo ripetitivi gli schermi • Sprite piacevoli ma non vari • Sonoro ai minimi storici • Decisamente difficile, nonostante le password

AMIGA 720

G	QI	A	FK
6	5	4	6

***Addams Family*, sulla carta, avrebbe potuto essere uno degli avvenimenti di quest'anno per due fattori: il notevole lancio pubblicitario che indirettamente sarebbe venuto dal successo del film ed il genere, ormai ultra collaudato e di sicura riuscita, del platform. La Ocean è riuscita, clamorosamente, a non sfruttare la congiuntura propinandoci un software che ha tutta l'aria di essere stato prodotto al risparmio, o almeno in tutta fretta. Passabile la grafica, del tutto insufficente il sonoro, arduo da completare. Può puntare solo sul fascino dei personaggi, ben riprodotti e caratterizzati; non basta.**

http://speccy.altervista.org/

INTERNATIONAL
DI ANTONIO CIAMPITTI

ORDINARE ALLA NEXT È FACILE

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

FAX 02/93505219

NEGOZIO
DI VENDITA
AL PUBBLICO

NEXT È DOVE VUOI!
UNA RETE
DI DISTRIBUTORI
CHE VI GARANTISCE
UN SERVIZIO
DI CONSEGNA
IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI
A MEZZO CORRIERE

FINO A 25 KG
L. 18000

SPEDIZIONE
POSTALE
L. 7.500

MODALITÀ
DI PAGAMENTO:
CONTRASSEGNO
BONIFICO BANCARIO
CARTE DI CREDITO
AMERICAN EXPRESS
VISA
CARTA SÌ
EUROMASTER CARD

NEXT È GARANZIA!

I NOSTRI PRODOTTI
SONO GARANTITI
1 ANNO DALLA DATA
DI ACQUISTO.
SONO ESCLUSI
I MATERIALI
DI CONSUMO
O SOGGETTI
AD USURA

ATTENZIONE!
IL MATERIALE
ORDINATOCI,
POTRÀ ESSERE
DA NOI SOSTITUITO
CON LA MEDESIMA
MERCE.
SARETE RIMBORSATI
SE NON SODDISFATTI.

PC COMPATIBILI

PC 286 16 MHz/21, Case Tower — L. 1.420.000
1MB Ram, 1 Disk Drive 3,5" 1,44 MB, Monitor VGA a colori, HD 42MB, Controller HD FD AT Bus, con 2 seriali, 1 parallela, game, cavi, scheda VGA 800 x 600, tastiera Chinoy 102 tasti, Switch, DOS originale 5.0 italiano

PC 386 SX 20/26 MHz — L. 1.780.000
configurazione come modello precedente

PC 386 25/33 MHz con 4 MB di RAM — L. 2.260.000
configurazione come modello precedente

PC 386 33/56 MHz, con 4 MB di RAM — L. 2.100.000
configurazione come modello precedente + cache memory 64 KB

PC 386 25/34 MHz, con 4 MB di RAM — L. 2.490.000
configurazione come modello precedente + HD 130 MB

PC 486 SX 20/92 MHz — L. 3.150.000
configurazione come modello precedente + 4 MB di RAM + coprocessore matematico 487

PC 486 33/151 MHz — L. 3.740.000
configurazione come modello precedente + 4 MB di RAM + coprocessore matematico 487

PC 486 33/148 MHz — L. 4.340.000
come modello precedente + 4 MB di RAM + coprocessore matematico 487 e HD 130 MB

S T A M P A N T I

Stampante LC 20 B/N 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L. 375.000
Star LC 200 B/N e color 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L. 490.000
Star LC 24/200 colori e B/N 24 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L. 750.000
Star LC 15 136 colonne	L. 650.000
Nec P20 24 aghi multifont	L. 680.000
MPS 1230 Commodore, 9 aghi 120 cps, grafica Bianez	L. 299.000
MPS 1270 Commodore, grafica Bianez, Inkjet, parallela	L. 299.000
MT 81 Manne Sman	L. 280.000
Citizen 124 D 24 aghi swift 80 c.	L. 570.000
Diconix Inkjet 80 colonne	L. 399.000
Toshiba 24 aghi 132 colonne, RS232 + Centronic	L. 700.000

M O N I T O R S

Monitor Philips 8833 stereo a colori	L. 400.000
Monitor Commodore 1084-S Stereo originale a colori	L. 450.000
Monitor NEC 3GF Multisync, Antiflicker a colori	L.1.099.000
Cavo speciale per 8833-II & 1084-S	L. 29.000
Tuner TV Philips per trasformare il monitor in televisore	L. 170.000

Atari Lynx con California Games £. 179.000

SYNCRO EXPRESS PC

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il contrller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

E SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!

SOLO L. 150.000

HARD DISK INTERNO PER AMIGA 500 A £ 1.099.000
80Mb formattati, Hard Drive 2", Interfaccia di alta qualità.

UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC

Progetto Hardware innovativo. Ha una serie inimitabile di caratteristiche per i musicisti, gestisce tutti i monitors da mono a VGA, compatibile PC XT/AT, può stampare gli spartiti su stampanti ad aghi o laser, facilissimo da usare, controllo via mouse, compositore ed editore di musica, interfaccia MIDI in tempo reale, input da tastiere e strumenti MIDI, sequencer con editor-playback dal synt interno o da qualunque unità MIDI esterna.

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO PC!!!

Drive esterno per Amiga con antivirus. L. 199.000
Questo particolare drive oltre ad essere molto veloce contiene un antivirus hardware che consente di distruggere qualunque virus finora conosciuto.

Drive Interno A500 L. 125.000

Hard Disk Nexus da 52Mb	**L. 900.000**
Hard Disk Nexus da 114 Mb	**L. 1.150.000**

Fast File System, DMA Fast Ram, espandibile a 8Mb di Ram

SPECIAL FORCES

Genere Simulazione/Arcade
Casa Microprose
Sviluppatore Sleepless Knights

Special Forces è il seguito dichiarato di *Airborne Ranger*, uno dei primi successi targati Microprose. In *AR* la componente arcade era molto forte ed il gioco si discostava notevolmente dal rigore delle simulazioni belliche pubblicate in passato dalla società di "Wild Bill" Stealey. *Special Forces* torna sullo stesso argomento aggiungendo alla frenesia del joystick una forte componente strategica ed organizzativa.

Il soldato qui raffigurato - nome in codice Shark - è in modo "Stealth", come indicato dal coltello sulla sinistr: i suoi ordini sono di nascondersi dalla vista del nemico e di sparare solo se necessario.

Il giocatore assume il ruolo di comandante di un'unità d'elite dell'esercito decisa a tutto e pronta ad affrontare le missioni più pericolose oltre le linee nemiche. L'unità è composta da otto uomini; ogni soldato è caratterizzato da una serie di specializzazioni (esplosivi, mimetizzazione, armi leggere...) e da una capacità di carico che limita il peso dell'equipaggiamento trasportabile. Nei panni del comandante, bisogna guidare i propri uomini attraverso 16 missioni di difficoltà crescente.

Le missioni sono divise in blocchi di quattro, ed ogni blocco rappresenta una mini-campagna caratterizzata dall'ambiente geografico in cui ha luogo. Si comincia con la giungla (a caccia di narcotrafficanti), si continua con il deserto e le terre ghiacciate del circolo polare, e si termina con la zona temperata. È possibile affrontare le sedici missioni nell'ordine preferito, ma si tratta di un'esperienza meno gratificante (soprattutto considerando che per portare a termine le missioni più difficili è indispensabile avvalersi dell'esperienza e delle nuove specializzazioni accumulate nelle missioni precedenti).

Dopo avere deciso il livello di difficoltà (tra i quattro tradizionalmente offerti dalla Microprose), e la missione, un dettagliato briefing ci illumina sul compito che ci attende. In base alle informazioni ricevute dobbiamo decidere quali uomini formeranno la squadra di quattro elementi che guideremo in territorio ostile. È naturale che se la missione prevede un'infiltrazione segreta un esperto in mimetizzazione è d'obbligo, mentre se il nostro compito è fare esplodere un complesso nemico bisognerà arruolare l'esperto in esplosivi.

Gli uomini possono essere equipaggiati come preferiamo, oppure caricarsi sulle spalle uno dei tre equipaggiamenti standard, di peso variabile. La fase preparatoria termina con una mappa della zona di operazioni sulla quale dobbiamo decidere il "punto di inserzione" ed il "punto di raccolta" per ognuno dei nostri uomini (ovvero dove quel particolare elemento verrà trasportato e raccolto dall'elicottero d'appoggio).

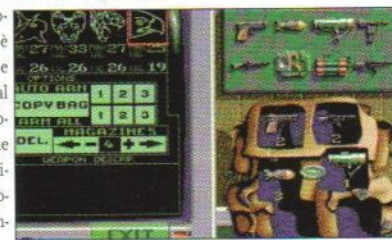
La vista della zona d'operazioni è dall'alto. Possiamo comandare un uomo alla volta, con gli altri che ci seguono mantenendo una delle formazioni di marcia previste dal programma, oppure indicare sulla mappa strategica la destinazione per ognuno dei nostri uomini, e lasciare che siano loro a muoversi per il campo di battaglia guidati dal computer. Alternativamente è possibile sparpagliare gli uomini per tutta la mappa e guidarli a turno, ma qualunque veterano delle forze speciali (o del gioco) vi potrà dire che non è una mossa molto furba.

La mappa strategica è molto utile, perché è su di essa che appaiono gli aggiornamenti sull'entità e la posizione delle forze nemiche. Gli scontri a fuoco sono brevi e frenetici. Un mirino davanti al soldato mostra la direzione in cui sta sparando. Tutti gli avversari possono essere eliminati con un colpo, mentre i nostri uomini hanno una tradizionale barra di energia che si consuma dopo ogni ferita. Se la barra si esaurisce... M.I.A.

Un difetto immediatamente rilevabile è l'insufficiente dimensione della "finestra di gioco". I nemici iniziano a sparare quando ancora non sono apparsi sullo schermo, mentre noi possiamo reagire solo molto più tardi. È possibile giocare sulla mappa strategica, ma si tratta di un'opzione così macchinosa che è praticamente inutile. Allo stesso modo, la possibilità di dividere lo schermo in quattro parti e di seguire contemporaneamente l'azione dei quattro soldati è un ottimo elemento scenografico, ma inutilizzabile dal punto di vista pratico.

Al termine della missione si contano morti, feriti ed obiettivi raggiunti. In base a questi elementi appare o meno un generale con un paniere ricco di promozioni e medaglie, che permettono di migliorare il livello di preparazione degli uomini. Nonostante le critiche, la giocabilità complessiva è comunque alta. L'obiettivo era fondere frenesia arcade a pianificazione strategica, ed è stato centrato.

In questa schermata si scelgono gli uomini: Mike Kolowsky è un esperto di esplosivi e un ottimo cecchino. È anche in forma eccellente e questo non guasta...

Le partite sono ricche di tensione e ogni missione presenta una varietà di problemi unici. *Special Forces* è un programma "per tutti", e benché non faccia gridare al capolavoro in fatto di innovazione o implementazione è indubbiamente molto divertente. Sempre che i giochi di guerra non siano contrari alla vostra filosofia...

La schermata di selezione delle armi. I numeri in alto a sinistra indicano il carico massimo (in Kg) che ciascun soldato può trasportare con lo zaino.

Vincenzo Beretta

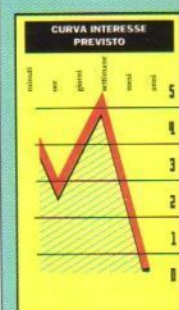
K VOTO

- Varietà nelle missioni
- Specializzazioni dei vari soldati

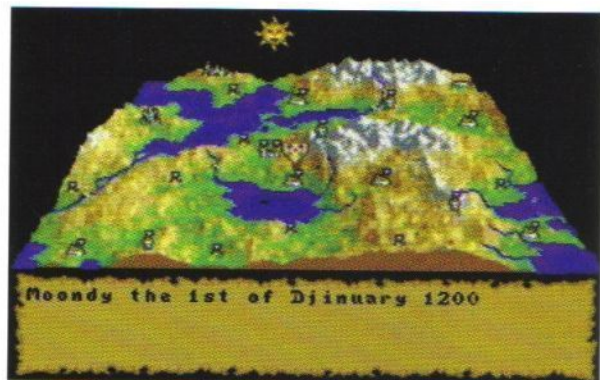
- Finestra di gioco di dimensioni insufficienti
- Mancanza di un' opzione per due giocatori

800 AMIGA

G	QI	A	FK
7	6	7	8

Il libretto di istruzioni abbastanza voluminoso non deve spaventare: si tratta della nota filosofia Microprose di spiegare tutto nei minimi dettagli. La curva di apprendimento del gioco è rapida, ma occorrerà diverso tempo prima di comprenderne a fondo i meccanismi e sviluppare tattiche efficaci. La forte componente arcade non deve ingannare: gettarsi allo sbaraglio confondendo *Special Forces* con uno sparatutto non produrrà risultati. Sedici missioni sono l'ideale per una buona longevità senza che il gioco diventi ripetitivo, ma quando le avrete terminate (eccetera...). Peccato che manchi l'opzione di collegare due computer e gettarsi nella mischia insieme a un amico: sarebbe stata un'ottima idea.

Genere Gioco di ruolo
Casa Mindscape
Sviluppatore Anthony Taglione e Peter James
Prezzo n.d.

LEGEND

Ma è mai possibile che per noi uomini di ventura non ci sia mai un attimo di tregua? Non ho fatto neanche in tempo a riporre i dischetti dell'ultimo pericolosissimo viaggio, che alla mia porta bussa un messaggero della Mindscape. Dicono che ambasciator non porta pena: sarà anche vero, ma sicuramente è foriero di molte notti insonni (con grandi incavolature di mia moglie).

La Mappa della Terra di Trazere appare ogni volta che si comincia una nuova partita o quando si lascia una città, villaggio o rocca.

Questa volta il gran baillamme è scoppiato nella terra di Trazere. Tanto per fare una variazione sul tema, una forza malefica antica come il mondo, una divinità del Caos che in tempi remoti era stata condannata ad un sonno semi-eterno, si sta risvegliando. I segni del suo risveglio infatti coincidono con l'apparizione nel paese di strane mostruose creature che seminano panico e morte nei villaggi. Ma la cosa più tremenda è che questi mostri sono in realtà gli stessi abitanti del reame trasformati in orrendi carnefici dalla magia di questa divinità. In principio pochi isolati gruppi, poi via via sempre più numerosi fino a diventare vere e proprie orde.

A questi eserciti si contrappongono soltanto gli uomini delle Quattro Fortezze, i quali intuiscono subito che, nonostante il loro valore e il loro smisurato coraggio, non potranno certamente resistere a lungo. È per questo che alla fine il Re Necrix III decide di mandare a chiamare un rappresentante da ognuno dei quattro paesi confinanti. Così dal Nord arriva un guerriero Berserker, dall'Ovest un Trovatore, dal Sud un Signore delle Rune e dall'Est, dall'Impero della Luna, un Assassino. Ognuno di questi personaggi possiede delle caratteristiche uniche che si rivelano particolarmente utili in battaglia. Il Berserker, durante gli scontri, può entrare in una specie di stato di trance chiamato *Berserker Rage* che lo trasforma letteralmente in una macchina della morte fino a quando non rimane più in piedi un solo avversario.

Il Trovatore pur essendo anche lui un buon combattente, ha a disposizione un certo numero di canzoni che hanno diversi effetti benefici sul gruppo; ad esempio quella con cui comincia il gioco ha un effetto di lenta rigenerazione degli Hit Point persi. La caratteristica dell'Assassino è quella di poter invocare la Magia della Luna, che lo rende invisibile e gli consente di poter attaccare alle spalle il nemico, triplicando così gli Hit Point danno recati. Ed infine il Signore delle Rune, che è sicuramente il personaggio più interessante.

Egli è il mago del gruppo ma purtroppo, avendo appena terminato il suo periodo di apprendistato, ha a sua disposizione solo tre Rune: la *Missile* (dardo), la *Damage* (ferisci) e la *Healing* (cura). Per poter disporre di queste magie deve possedere ovviamente alcuni componenti indispensabili: le rune, gli ingredienti e la ciotola per poterli mischiare. Certo, all'inizio la cosa può sembrare complicata, ma ha l'enorme vantaggio di lasciar sbizzarrire il giocatore nella ricerca di combinazioni sempre più complicate per poter lanciare incantesimi sempre più devastanti. Naturalmente, durante il corso del gioco il Signore delle Rune può acquistare altre Rune dal mago chiamato Ancient.

In sostanza il gioco non è male, ma ha il difetto di andare a corrente alternata

Il livello di esperienza non limita in alcun modo le possibilità del Mago, ma il vero problema sono i soldi (e non solo per lui!): infatti il costo delle Rune è da capogiro, considerato anche quello che si rischia per tirar su quattro monete d'oro. Queste infatti le possiamo raccogliere soltanto dai cadaveri delle bestiacce che riusciamo a mandare all'altro mondo. Come è ormai la norma in un gioco di ruolo che si rispetti, all'inizio della missione possiamo scegliere i nomi dei quattro avventurieri, determinarne il sesso e, mediante delle apposite icone, migliorarne alcune caratteristiche a discapito di altre. Ad esempio, per il Signore delle Rune è importante migliorare il livello di Intelligenza ma, così facendo, si diminuisce la Classe dell'Armatura rendendolo estremamente vulnerabile nel combattimento a breve distanza.

Una volta completata la selezione si comincia finalmente a giocare. Appare una mappa della terra di Trazere sulla quale si possono vedere tutte le varie fortezze e luoghi più o meno misteriosi; posizionando su di essi il cursore, in una finestra sottostante vengono indicati il nome del luogo e l'eventuale forza difensiva. Muovendo il cursore all'interno di questa finestra si può leggere il giorno e l'anno corrente (naturalmente nel calendario di Trazere).

Il primo compito è di recarsi nella fortezza di Treihadwyl. Dopo pochi secondi di caricamento vengono visualizzate le opzioni possibili in questa fortezza che sono: la taverna, il bazar, il maniscalco e la

Lo schermo di selezione dei personaggi. Il gruppo deve sempre essere formato da 4 membri, ciascuno appartenente a una delle quattro classi di personaggi.

Versione Amiga

Nonostante la grafica buona e una pregevole animazione dei personaggi, si intuisce chiaramente che le potenzialità dell'Amiga non sono state sfruttate al massimo. Molto efficaci risultano essere invece gli effetti sonori delle battaglie, mentre la possibilità di selezionare le musiche del Trovatore evita di doversi sorbire per tutta l'avventura un'unica melodia che, per quanto bella possa essere, alla fine uscirebbe comunque fuori dalle orecchie.

Gilda dei Ladri. Nella taverna, che troviamo in tutte le fortezze, possiamo tentare di vedere se c'è il menestrello dal quale il Trovatore può comprare testi e spartiti per nuove canzoni magiche, oppure parlare con il Taverniere, sempre a pagamento, per avere informazioni che non sempre si rivelano utili o vere.

Sia nel bazar che dal maniscalco si possono comprare o vendere oggetti, ma attenzione: in alcuni castelli ce ne possono essere altri che offrono le stesse cose ad un prezzo migliore. La Gilda invece è l'unico punto di riferimento quando si hanno abbastanza punti esperienza per fare il gran salto di livello. Inoltre consente l'accesso al primo sotterraneo nel quale cominceremo a verificare di che pasta sono fatti i nemici. Fortunatamente non sono molti, così da permettere una graduale familiarizzazione con il sistema di controllo, che è un po' macchinoso. Il tutto viene reso con una visuale isometrica tridimensionale e una discreta animazione dei personaggi.

Frugando qua e là nelle stanze o nei corridoi si trovano anche vari oggetti la cui natura non è sempre chiara finché non se ne sperimentano gli effetti. Sempre restando nella buona tradizione dei giochi di ruolo, per giungere nell'ultima stanza bisogna risolvere qualche piccolo enigma. Una volta arrivati, finalmente si trovano... le istruzioni su come proseguire l'avventura. Una nota di merito va fatta per l'idea di poter richiamare in qualsiasi momento la piantina delle stanze già visitate, che evita noiose pause di trascrizione. Quando si riemerge alla luce del sole si cominciano a vedere i primi stendardi rossi che rappresentano gli eserciti nemici. Il simbolo disegnato nel centro dello stendardo ci indica la potenza dell'armata.

Un buon modo per fare soldi e accumulare esperienza è quello di attaccare gli stendardi: per fare questo è sufficiente incrociarli lungo il loro percorso. Lo scenario della battaglia è uguale a quello dei sotterranei con l'unica differenza che i nemici da abbattere sembrano non finire mai. Non scoraggiatevi se le prime battaglie vedono la prematura morte dei vostri eroi! A me è successo per ben tre volte consecutive (bel fesso!, NdR).

I Berserker sono una razza di guerrieri nordici senza pari, in grado di diventare delle vere e proprie macchine da guerra.

In altre fortezze si possono trovare anche delle "farmacie", che consentono al Signore delle Rune di far rifornimento degli ingredienti per i suoi incantesimi, o dei Templi Sacri che permettono di riportare in vita i nostri compagni (sempre che ne siano state prese le ossa) o di acquistare delle Pozioni del Drago, che possono essere bevute in qualsiasi momento per rigenerare completamente e all'istante tutti i punti-vita persi.

Per sopravvivere nel Treihadwyl Dungeon bisogna sapersi muovere tra stanze e corridoi, raccogliere e usare oggetti, aprire porte, lanciare incantesimi e combattere mostri.

Inoltre dovete anche tener presente che gli eserciti delle Quattro Fortezze, scontro dopo scontro, lentamente si assottigliano e quindi una parte dei "risparmi" deve essere usata per rinfoltire le schiere dei nostri alleati. In sostanza il gioco non è male, ma ha il difetto di andare a corrente alternata. Infatti, dopo un inizio un po' lento dovuto alla "digestione" del sistema di controllo (che è spiegato abbastanza bene nel manuale che è anche in italiano), diventa divertente fino a quando non si scopre che per proseguire bisogna esplorare i sotterranei di un'altra fortezza. La ripetitività di questa situazione porta ad un veloce calo di interesse e solo i veri fan di questo tipo di giochi riusciranno a portare a termine questa avventura.

Enrico Mariani

Il villaggio di Smathost: potete visitare il farmacista, la taverna, il maniscalco o l'artificiere. Nel pannello in basso è indicato il nome del personaggio attivo, l'oro e gli oggetti/armi in suo possesso.

confronta & contrasta

Per il suo aspetto grafico e per il sistema di controllo indipendente sui singoli personaggi *Legend* ha più di un aspetto in comune con *Shadowlands*, il gioco che per un paio di numeri si è potuto vantare del titolo di K-parametro. Nel confronto fra i due, *Shadowlands* emerge chiaramente vincitore: l'avventura era più avvincente, la grafica più nitida e il sistema Photoscape una vera innovazione. Provaci ancora Mindscape!

K VOTO

- Animazione di buon livello
- Effetti sonori e musiche di buona qualità
- Manuale ben curato

- Sistema di controllo un po' macchinoso
- Avventura un po' troppo ripetitiva nel suo svolgimento

885 AMIGA

G	QI	A	FK
8	7	8	5

I programmatori di *Legend*, secondo me, hanno fatto un solo errore: rimanere in una via di mezzo tra una avventura semplicistica e un gioco dedicato solo agli appassionati. Infatti il macchinoso sistema di controllo tende a scoraggiare il neofita mentre la ripetitività degli scontri sia alla luce del sole che nei sotterranei non invoglia certamente l'avventuriero incallito a proseguire la missione.

PROVATO SU AMSTRAD

Genere Avventura/Strategia
Casa Virgin
Sviluppatore Cryo

Cavalcare un verme non è dato a tutti. Dovrete scoprire molti segreti prima di poterli usare.

DUNE

Adattare il best-seller di Frank Herbert su home computer aveva già dell'incredibile. Ma rendere così bene l'atmosfera del film sembrava addirittura impossibile! Ebbene sì! I francesi della Cryo ce l'hanno fatta, e che gioco...! Grandioso...!

Chi ha letto il libro (o visto il film di David Lynch) potrà domandarsi come avranno fatto i programmatori della ditta francese a riprodurre un'avventura così intricata e complessa. Beh, a questi risponderò che della storia originale è rimasta solo la trama principale, ma tutto questo a beneficio della giocabilità e dell'atmosfera. Siete Paul Atreides, figlio del Duca Leto Atreides e di vostra madre Lady Jessica.

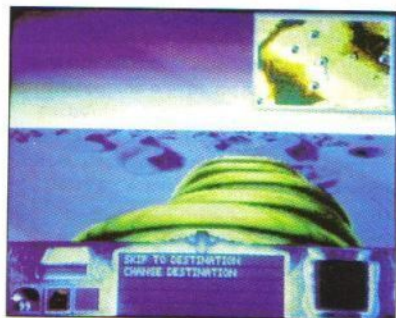
Siete appena stati trasferiti dal vostro caro pianeta Caledan al pianeta Arrakis (nome ufficiale di Dune), assieme alla vostra famiglia, per estrarre la droga più potente e rara dell'universo: la spezia infatti, si trova solo su questo pianeta. Ma al vostro arrivo, scoprirete che un'altra famiglia si è già installata e raccoglie la spezia poco a nord del vostro palazzo: gli Harkonnen, i vostri nemici da sempre, segretamente appoggiati dal l'imperatore Shaddam IV stesso. Per vostra fortuna, egli non sembra aver preso in considerazione una terza forza: i Fremen dagli occhi blu dovuti alla saturazione della spezia nel sangue, un popolo di autoctoni che vive nel deserto .

Su questa mappa potrete vedere la situazione delle vostre truppe, ma anche spiare i movimenti del nemico.

I vostri primi passi

Iniziate nel vostro palazzo. Il vostro primo compito sarà di stabilire un contatto con i Fremen che abitano nei tre Sietch vicini (specie di caverne nel deserto dove abitano). Essi cominceranno a lavorare per voi e vi indicheranno altri Sietch dove andrete a reclutare nuovi alleati. Ma non sarete completamente abbandonati a voi stessi. Infatti, certi personaggi del palazzo vi saranno molto di aiuto come Gurney Halleck, il vostro esperto in armi e combattimenti, Duncan Idaho, il vostro consigliere economico, Thhufir Hawat (un mentat!) il vostro stratega di turno e vostra madre Jessica una grande visionaria (una Bene Gesserit!) che vi aiuterà a controllare la crescita dei vostri poteri paranormali.

Le animazioni degli intermezzi sono semplicemente superbe

Dune è la giusta miscela tra un gioco di avventura, di strategia e di gestione. Durante la partita incontrerete numerosi personaggi che vi daranno informazioni preziose e valuteranno i vostri progressi. Con lo scorrere dei giorni, svilupperete i vostri poteri a causa della spezia e dei suoi diretti derivati come l'acqua della vita (piano-piano, anche voi avrete gli occhi blu come quelli dei Fremen) così da riuscire a comunicare telepaticamente con le vostre truppe in un raggio sempre maggiore, ma anche imparare a cavalcare i vermi giganti che popolano il pianeta. A volte troverete alleati molto importanti come Stilgar, il capo dei Fremen, che vi permetterà di creare truppe da combattimento, o lo scienziato Liet Kynes, padre di Chani (la ragazza che sposerete!), che vi aiuterà a far fiorire l'arido pianeta con squadre ecologiche specializzate nella piantagione di bulbi e nella costruzione di trappole a vento che recuperano l'umidità dell'aria dentro enormi cisterne sotterranee.

Dovrete combattere contro le agguerrite truppe del Barone Harkonnen, aiutato nell'ombra dall'imperatore che gli procura l'appoggio delle sue truppe più esperte e più aggressive: i Sardaukars (un incrocio tra marines super-allenati e barbari!). Vi converrà dunque mandare in combattimento le vostre truppe più allenate, le meglio armate e le più motivate (un fattore molto importante!) se non volete andare incontro ad una fine prematura.

Per quanto riguarda la gestione, dovrete sempre controllare il livello delle vostre scorte di spezia e la produzione delle vostre squadre scavatrici (per spostarle se necessario verso zone più produttive). Potete anche equipaggiarle di mietitrici per aumentare il ritmo di produzione e aggiungere orni-cotteri per la sorveglianza contro i vermi che attaccano spesso le squadre a causa del ritmo rego-

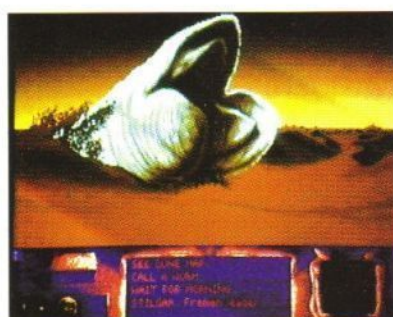
Dentro i sietch farete incontri molto interessanti. Ecco Stilgar, il leader dei Fremen.

lare che esse creano battendo la sabbia.

Il gioco in sé stesso è dotato di un grafica VGA a 256 colori sbalorditiva con effetti di cambiamento di "palette" stupefacenti (basta vedere sorgere il sole per convincersene). I personaggi sono tutti stati tratti dal film e riprodotti alla perfezione. Si può perfino riconoscere il volto di Sting che impersonava il perfido Feyd Rautha. Le animazioni sono frequenti.

I personaggi si muovono quando vi parlano (è prevista una versione per CD-ROM con tutti i dialoghi campionati!), quando viaggiate su un orni-cottero o a cavallo di un verme lo scorrimento del paesaggio è molto fluido, le animazioni degli intermezzi sono semplicemente superbe (il decollo dell'astronave da trasporto, la sala trasmissioni, ...), per non parlare della bellezza delle schermate fisse e delle speciali routine programmate per zoommare o per effettuare la distorsione sullo schermo (ma questo non era il dominio del Super NES? Adesso non più!). Ma la vera perla del gioco è senz'altro la parte sonora. Giocare a *Dune* senza scheda sonora (preferibilmente una Sound Blaster per godersi anche i suoni campionati) è come bere coca-cola senza le bollicine o mangiare un panino al prosciutto.... ma senza prosciutto! Numerosi commenti musicali vi accompagneranno (diversi a seconda della situazione) durante il vostro viaggio, sarebbe davvero un peccato non lasciarsi trasportare. Il non plus ultra su home computer!

Alex Pasetto

Chi ha detto che su Dune non si può trovare acqua!

Uno dei tanti vermi che popolano il pianeta Arrakis pronto a essere cavalcato.

Versione Amiga

La versione Amiga difficilmente potrà rivaleggiare dal punto di vista grafico con i 256 colori della VGA, speriamo comunque che la Virgin sfrutti al massimo i 32 colori dell'Amiga. Nessun problema invece per la parte sonora che potrebbe anche rivelarsi migliore. L'uscita è prevista in luglio.

Versione PC

Per ora, unica versione disponibile. Necessita una scheda VGA ed è consigliato l'utilizzo di una scheda sonora (Adlib o Soundblaster) per poter usufruire delle splendide musiche di Stephane Picq. Contrariamente a certe superproduzioni uscite recentemente, il gioco è fluido anche su un 286 a 12 MHz e occupa appena 4 Mb di spazio su hard disk. Non è disponibile in italiano (anche se è prevista la traduzione) ma durante l'installazione avrete la scelta della lingua: il francese, l' inglese (ormai lo standard!) o il tedesco.

Versione ST

Al momento non è prevista una versione per l'home computer della Atari.

confronta & contrasta

Malgrado le notevoli differenze, *Civilization* è il gioco che si avvicina di più a *Dune*. In tutti e due la parte gestionale e strategica sono predominanti anche se il primo privilegia la complessità e la completezza della simulazione, e l'altro la "performance" tecnica e la facilità d'uso. La mia preferenza andrebbe per *Dune* se non ci fosse il problema della longevità, problema che *Civilization* (anche se in confronto un po' più spento) non ha. Dunque il nostro K-parametro regge ancora ma sappiate che sono entrambi giochi che dovrebbero assolutamente far parte della vostra ludoteca.

Harkonnen · Harah · Stilgar · Chani · Liet Kynes

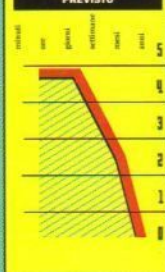
K VOTO

• Una grafica fuori dal mondo
• Un sonoro incredibile
• Molto user-friendly
• Ottima miscela tra avventura/strategia/gestione

• Longevità troppo bassa per i giocatori più agguerriti.

899

G	QI	A	FK
10	8	10	9

Meraviglioso, fantastico, appassionante, sono le prime parole che mi vengono in mente. Fin dal primo momento si rimane incollati sullo schermo, tanto forte è il fascino del gioco. Si è completamente stregati dalla bellezza del gioco e della trama. Ecco finalmente il primo gioco che utilizza pienamente le capacità del PC (con tanto di zoom, deformazioni, 256 colori,....) che lo piazzano definitivamente un gradino più in alto rispetto agli altri home computer. La facilità d'uso è un altro punto forte di questo programma (tutto si decide con il mouse!) che non lascia il povero novizio completamente perso nei deserti di Dune. Un opera d'arte che si sarebbe meritata il K-gioco se avesse garantito una miglior longevità. Cinque parole per concludere: *Dune-2-è-in-arrivo* !

Genere Avventura Dinamica
Casa Cocktel Vision
Sviluppatore M. D. O.
Prezzo L. 59.000

BARGON ATTACK

La Terra sta per essere conquistata! Quanti libri, film o videogiochi sono basati su un'ipotetica invasione di una razza scientificamente molto più sviluppata dei terrestri, ma crudele come un virus?

Migliaia, da *La guerra dei Mondi* di Orson Wells a *Space Invaders*, della Taito. Tuttavia, anche se la trama dell'eroe che sconfigge tutto da solo una massa multiforme e un po' orripilante di alieni sembra ormai datata e priva di nuovi spunti, nel nuovo gioco della Coktel Vision i programmatori sono riusciti a infilarci una storia abbastanza originale; infatti, basandosi su una serie di fumetti (francese come la Coktel Vision, ovviamente) l'invasione degli extraterrestri che, seguendo la migliore delle tradizioni fantascientifiche, sono brutti, cattivi e verdi, non avviene con mega sbarchi da apocalittiche astronavi, ma attraverso i computer domestici!

I programmatori sono riusciti a infilarci una storia abbastanza originale basata su una serie di fumetti francesi

Se non eliminate subito l'alieno di quel innocuo videogioco, presto uscirà dal video e vi ucciderà.

Strano, ma vero! Immaginate di prendere il vostro spara e fuggi preferito e caricarlo sul vostro inoffensivo (almeno a prima vista) computer: anche se racimolate un bel po' di punti, ogni alieno che non distruggete, ma che vi sfugge oltre lo schermo, invece di scomparire nei meandri RAM, appare in qualche punto della vostra città al riparo da occhi indiscreti, sopra il tetto di un palazzo, in una casa abbandonata, o nei sotterranei di una chiesa.

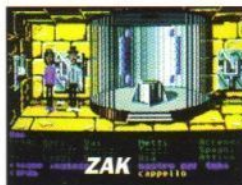
Sotto quella grata troverete uno degli oggetti più importanti del gioco.

L'eroe di *Bargon Attack* assiste per puro caso alla "sparizione" di un videogiocatore, disintegrato da un losco tizio subito dopo una innocente partitina al suo amato PC, e inizia a indagare sulle enigmatiche figure che sembrano ronzargli attorno sempre più frequentemente: eccolo allora armarsi di coraggio e pazienza, e avventurarsi per una futuristica Parigi alla ricerca di prove dell'invasione aliena. L'azione è controllata attraverso il collaudatissimo sistema inventato dalla LucasFilm e ripreso poi da un'altra casa francese, la Delphine. Il mondo del protagonista è visto in sezione laterale, e la sua interazione con il paesaggio avviene attraverso i pulsanti del mouse, per spostarsi o per prendere gli oggetti (sinistro) e usarli (destro). Dato che per prendere un oggetto, per aprire una porta o per interrogare i clienti di un bar cliccherete in ogni caso il pulsante sinistro, si sente un po' la mancanza della gamma dei comandi della Lucasfilm (prendi, parla, usa, getta, ecc), ma se il gioco perde in realismo, guadagna in giocabilità, in quanto neanche un videogiocatore alle primissime armi si troverà in difficoltà.

Tuttavia, giocando a *Bargon Attack*, si ha la sensazione che tutto sia messo lì apposta per essere trovato: per esempio, in un certo punto del gioco si arriva in un bar: si prende una stecca, si tirano un paio di palle al biliardo, e una "casualmente" vola fuori dal tappeto verde e cade sul pavimento, rivelando una chiavetta.

Quel volantino potrà servirvi più tardi... meglio non rifiutarlo.

confronta & contrasta

Appena caricherete *Bargon Attack*, vi verrà in mente *Zak McKracken* e la sua sfida contro i pericolosi alieni che si servivano delle linee telefoniche per rincitrullire i terrestri. Mentre nel gioco della Lucasfilm il giocatore godeva di una libertà molto ampia, e poteva utilizzare gli oggetti in maniere diverse, incappando spesso in battute e doppi sensi, *Bargon Attack* offre un'avventura forse un pochettino più modesta, ma sicuramente più abbordabile e semplice da controllare. Se lo confronterete con la precedente uscita della Cocktel Vision, *Fascination*, noterete anche che il sistema di gioco è molto più evoluto e divertente da utilizzare del precedente, che vi presentava solo una serie di immagini statiche. Un ottimo prodotto, che manca di quel tocco per diventare un classico a tutti gli effetti.

Versione PC

La presentazione è un vero gioiello di grafica e sonoro, con un lungo discorso introduttivo che spiega quello che sta succedendo nella capitale d'oltralpe (ovviamente le frasi campionate sono in francese...). Anche nel gioco vero e proprio la grafica VGA è nitida e colorata, e il sistema di comandi, fin troppo semplice, vi permette di aprire una porta, salire le scale e guardare in un telescopio premendo semplicemente il pulsante sinistro del mouse.

Questa chiave apre un mobile che racchiude una decina di coppe, in una delle quali è nascosta un'altra chiave, che a sua volta apre la stanza "privata"; dentro questa stanza si trova un pulsante, che aziona il ventilatore nel bar, che, messo in funzione, fa cadere un depliant, che è necessario per superare la sezione seguente: un po' troppo tirato per i capelli, specie se confrontato con la libertà d'azione consentita in avventure come *Monkey Island 2* o *Indiana Jones IV*. Non stupitevi quindi, se non riuscirete ad aprire la porta del bagno o a prendere un ombrello, perché spesso molti oggetti hanno solo una funzione ben precisa, un po' come lo spray di Future Wars o le rose di Operation Stealth.

Per la felicità dei monitor VGA, il gioco è arricchito da schermate statiche disegnate molto bene, in soggettiva, che saltano fuori tra una sezione e l'altra dell'avventura. Assomigliano molto alle schermate di gioco della precedente avventura della Cocktel Vision, *Fascination*, in cui non si muove il proprio personaggio alla *Zak McKracken*, ma semplicemente si deve cliccare sullo schermo per prendere, parlare, ecc. Anche se limitano la libertà di movimento, questi sono quasi essenzialmente degli intermezzi interattivi. Ritornando al nostro solitario ma geniale eroe, prendendo questo oggetto, aprendo quella grata, scopre un sacco di interessantissime cose, come per esempio che dietro alla misteriosa setta religiosa chiamata "La Chiesa dei Mondi Riuniti", i cui adepti vanno in giro indossando una maschera, si annidano gli invasori; a quel punto... beh, direi che abbiamo già stuzzicato abbondantemente la vostra curiosità!

Paolo Paglianti

Giocando al bigliardo troverete delle gradite sorprese.

Chissà cosa ci sarà dietro quella fantastica macchina?

L'alieno che è appena scomparso ha dimenticato un altro prezioso indizio. Come fare a prenderlo.

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

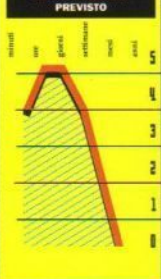
- Semplice da giocare
- Enigmi mai troppo complessi
- È interamente in italiano!

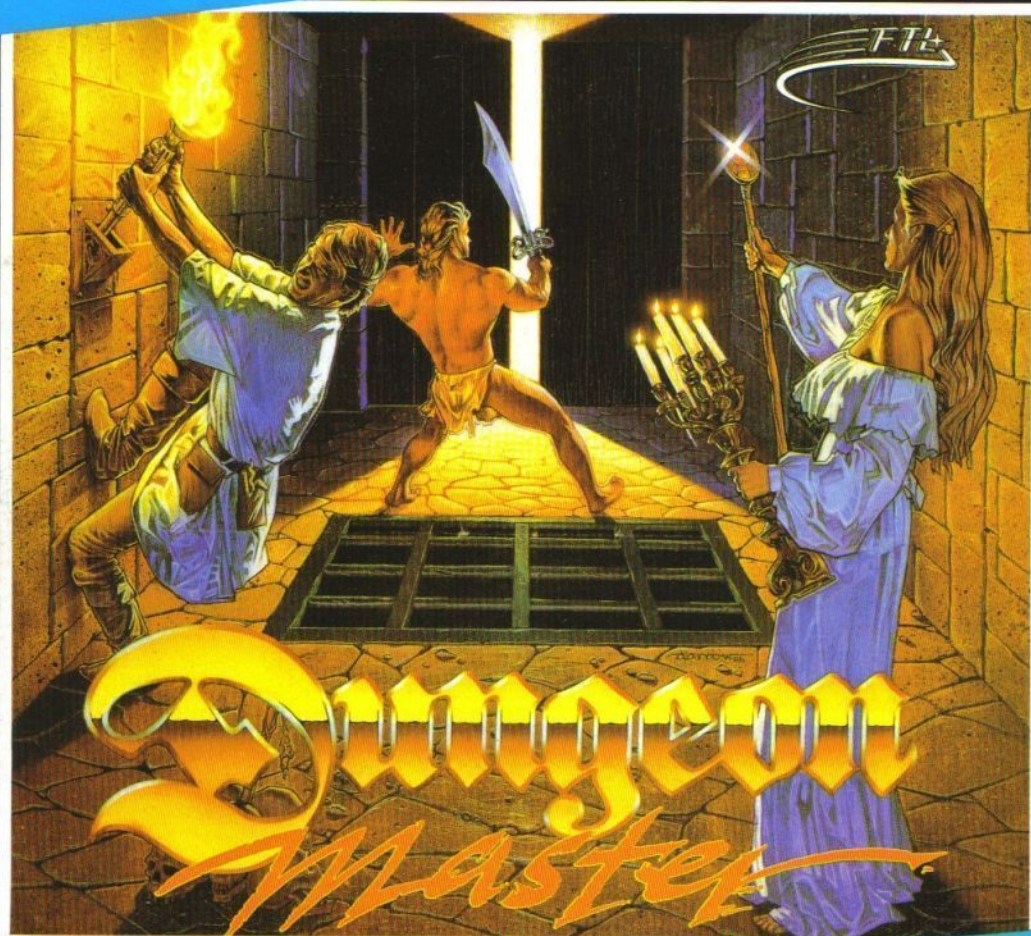
- A volte sarete limitati nella vostra libertà d'azione
- Lo finirete presto

870 PC

G	QI	A	FK
8	7	8	8

***Bargon Attack* è sicuramente un validissimo adventure dinamico: trama abbastanza originale, grafica e sonoro ben curati, presentazione da film, ecc. Inoltre è tradotto molto bene in italiano (i traduttori hanno anche usato espressioni idiomatiche!). Tuttavia la libertà è un po' troppo limitata, e se cercate di fare qualcosa non previsto dalla trama del gioco, o verrete ignorati dal programma, o rischierete di finire nelle grinfie dei Bargon (che non fanno mai prigionieri...).**
Se vi sono piaciuti *Future Wars, Operation Stealth* e *Fascination*, *Bargon Attack* diventerà sicuramente uno dei vostri preferiti, visto che è semplice e immediato giocarci, mentre se cercate una sfida un po' più difficile per la vostra materia grigia, potreste essere delusi dalla sua eccessiva semplicità.

BARGON ATTACK

NEL 1988 DUNGEON MASTER AMIGA SCONVOLGEVA IL MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO. ORA E' LA VOLTA DELLA VERSIONE PC!!!

Dungeon Master

PARTI ALLA RICERCA DEL FIRESTAFF, IL BASTONE DI FUOCO CUSTODITO NELLE SEGRETE DI UN ANGUSTO CASTELLO. NEI CUNICOLI SOTTERRANEI INCONTRERAI MOSTRI RIBUTTANTI E TI IMBATTERAI IN UNA SERIE DI INGEGNOSI ENIGMI. GIÀ ALTRI AVVENTURIERI HANNO OSATO SFIDARE IL DESTINO: HANNO TUTTI FALLITO...

Genere Avventura
Casa Mirage
Sviluppatore Cyberdreams

DARK SEED

(sopra e sotto) Le parti del mondo oscuro disegnate da Giger sono dei piccoli capolavori, non per niente sono state tratte direttamente dai suoi "book" personali.

La lista delle persone che hanno lavorato alla realizzazione di questo incredibile programma sembra presa di peso dai titoli di testa di un megafilm hollywoodiano. *Dark Seed* è stato programmato negli USA dalla Cyberdreams per la nuova casa di software inglese Mirage. Tra coloro che hanno lavorato su *Dark Seed* troviamo i responsabili di una sfilza innumerevole di titoli: *Bard's Tale, Dragon's Lair, The Goonies, Indiana Jones, Might and Magic III, TV Sports, Defender of the Crown,* e la lista potrebbe continuare.

Dark Seed è un'avventura "lovecraftiana" singolare e raccapricciante in cui compaiono le illustrazioni di H.R. Giger, lo straordinario artista svizzero, la cui macabra immaginazione ci ha regalato il delirante mostro biomeccanico di *Alien*. Utilizzando i suoi disegni, che sono stati passati allo scanner e digitalizzati, e il lavoro di più di 25 persone tra designer, programmatori, artisti grafici, musicisti e animatori, la Cyberdreams ha creato un gioco affascinante e con un'atmosfera molto particolare.

Il giocatore interpreta la parte di Mike Dawson, presidente di una agenzia pubblicitaria di San Francisco, il cui sogno è quello di diventare uno scrittore di fantascienza. Sfogliando il giornale, Dawson nota un'inserzione di vendita per una villa vittoriana completamente ammobiliata a Woodland Hills. Desiderando un po' di pace e quiete e un posto dove trovare l'ispirazione, Dawson non vuole farsi scappare l'occasione. La casa viene via a un prezzo così buono che non può farsela scappare. Essendo arrivato a notte tarda, la visita alla casa è molto rapida, ma Mike resta sorpreso nello scoprire che tutti sono così gentili e affabili con lui: il venditore, che voleva restare anonimo, l'agente immobiliare, che si era profuso in ogni genere di cortesia. Quindi, nel giro di sette giorni, prende un anno di aspettativa e si trasferisce nella casa che si sarebbe in breve trasformata in un incubo inimmaginabile.

Il gioco è ambientato in due mondi: uno è quello che conosciamo e l'altro è quello di una oscura e morente civilizzazione. La sfida, come in un tipico gioco d'avventura, è di trovare indizi e interagire con personaggi e oggetti per scoprire come entrare nel mondo gigeriano delle malvagie creature biomeccaniche. Dawson deve cercare di fermare queste creature dal distruggere l'umanità ma queste si rivelano potenti oltre qualunque immaginazione. I mostri necessitano di un ospite umano per vivere e riprodursi e durante la notte, mentre Mike dorme, gli impiantano un embrione nella testa: questa è la prima scena del gioco, subito dopo i titoli di testa, ed è da pelle d'oca. Se Mike non riesce a scoprire la porta del mondo parallelo entro tre giorni l'embrione maturerà, prenderà il posto di Dawson e la prima di una nuova generazione di creature il cui obiettivo è la conquista della Terra e la distruzione di tutti gli abitanti del pianeta vedrà la luce.

Quello che colpisce subito è l'atmosfera autenticamente "lovecraftiana" del gioco:

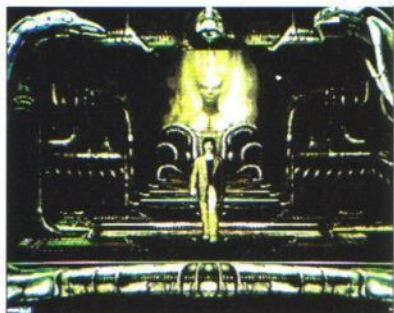
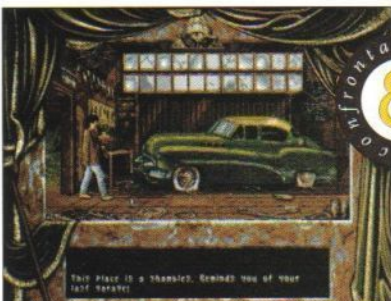
Il gioco comincia la mattina successiva all'arrivo di Dawson a Woodland Hills. Vi svegliate con un mal di testa micidiale e la prima cosa che dovete trovare è un qualcosa per farlo passare. Non avete nessun indizio, ma grazie al cursore a tre icone, che controllate via mouse, tastiera o joystick, sarete presto in grado di ispezionare oggetti quando appare il punto esclamativo, eseguire azioni o raccogliere oggetti tramite la mano o spostarvi da un luogo all'altro quando il cursore si trasforma in mirino.

L'interazione con tutti gli oggetti è affascinante. Il computer sa quale azione può essere eseguita in una data situazione e una volta che avete cliccato sull'oggetto desiderato, il personaggio di Dawson agirà automaticamente di conseguenza. Spostando il cursore nella parte alta dello schermo apparirà l'inventario: comincerete il gioco con dei soldi e nient'altro. Il resto dovete trovarlo da voi.

Il fatto che l'icona del cursore cambi quando passa sopra un'oggetto significativo ai fini del gioco, non va a detrimento del gioco perché non rivela niente di veramente importante: quegli oggetti li avreste esaminati comunque. Questo sistema di icone/cursore, però, ha un difetto: in alcuni casi, per scoprire un indizio, il cursore deve essere collocato proprio su un punto esatto. È il caso, ad esempio, dell'impermeabile che trovate nell'armadio di una delle camere: se puntate il cursore genericamente sull'impermeabile non succederà niente, se lo puntate sulla tasca sinistra troverete un indizio.

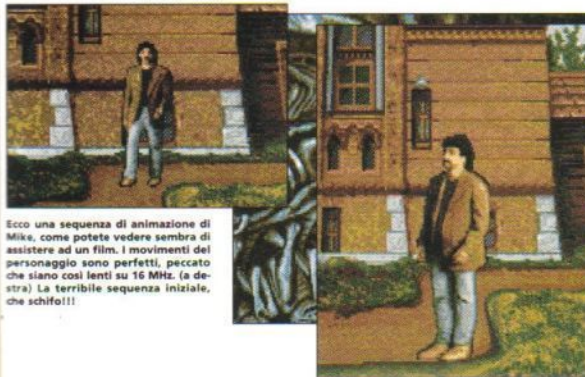
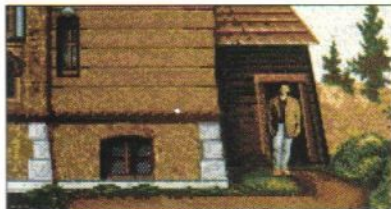
Gli enigmi, invece, sembrano tutti piuttosto logici, anche se la definizione di logica non è mai univoca. Soprattutto la logica dei programmatori di videogiochi.

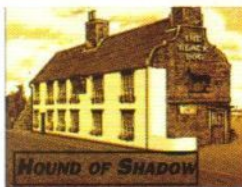
Quello che colpisce subito è l'atmosfera autenticamente "lovecraftiana" del gioco: la villa vittoriana e la cittadina di Woodland Hills sembrano uscire dai paesaggi del New England, la tavolozza di colori usata nelle scene macabre è sinistra e minacciosa, la musica è incredibilmente evocativa e sottolinea in modo magistrale quell'aria di mistero opprimente che pervade il gioco.

L'animazione dei personaggi, con particolare attenzione per quello principale, è strabiliante. In molti giochi l'animazione di una persona che cammina è di solito una delle cose meno riuscite, ma in questo caso abbiamo un movimento fluido e un ottima

Una scena che sembra provenire direttamente da ***Christine*** di "Kinghiana" memoria.

routine di "prospettiva" che mantiene il personaggio sempre proporzionato rispetto all'ambiente che lo circonda. Mike cammina, si sdraia, si arrampica e raccoglie gli oggetti come se stessimo guardando un programma TV miniaturizzato. In effetti, l'animazione di Mike è stata ottenuta digitalizzando i movimenti di una vera persona, registrati via telecamera, e utilizzando delle tecniche speciali per portarli su computer. Ombre e sorgenti luminose lo rendono perfetto dal punto di vista visivo.

La stessa cura e professionalità è evidente nella colonna sonora, che è una delle migliori che ci sia mai capitato di ascoltare. La Cyberdreams non userà il sistema iMUSE, ma la musica è comunque sempre intonata con la situazione. Probabilmente se Giger fosse musicista, questa è la musica che avrebbe scritto per *Dark Seed*. Gli effetti sonori e le voci campionate dei personaggi che incontrate durante il gioco, assolutamente credibili e per niente "robotiche", completano la parte audio di questo gioco che, seppure non proponga niente di assolutamente nuovo o originale, è certamente un prodotto confezionato con grande maestria e professionalità.

Derek de la Fuente

confronta & contrasta

Il primo titolo che ci è venuto in mente per il confronto è un vecchio gioco della Electronic Arts, che si intitolava *Hound of Shadow*. Non tanto per la struttura di gioco, né per gli aspetti tecnici (che dopo due anni dall'uscita di *HOS* sono ovvamente migliori) quanto per il tentativo di ricreare su computer l'atmosfera opprimente dei racconti di H.P. Lovecraft. Sotto questo aspetto, *Dark Seed* esce vincitore dal confronto. Certamente, utilizzare le illustrazioni nate dalla perversa fantasia di H.R. Giger aiuta molto, ma tutto il gioco è pervaso da una sensazione di minaccia incombente e da un fastidio quasi fisico per quello che ci aspetta allo scoccare della mezzanotte del fatidico terzo giorno, quando, se non si sarà trovata la soluzione, l'embrione alieno si impadronirà del corpo e della mente di Mike Dawson.

All'inizio del gioco l'inquadratura si allarga proprio come in un film. Particolari come questi contribuiscono a creare la giusta atmosfera e a mettere il giocatore a proprio dis/agio.

Versione PC

La grafica del PC è sfruttata alla grande, il modo VGA ad alta risoluzione è una gioia per gli occhi. L'animazione del personaggio di Mike Dawson è fantastica. Il sonoro non è da meno e supporta la Adlib e la Sounblaster. La configurazione minima è un 286 a 16Mhz (la lentezza dei movimenti vi farà venire il latte alle ginocchia, ma è comunque giocabile). Al di sotto di questa soglia, scordatevelo. Il gioco occupa circa 3 mega e mezzo sull'hard disk e si può controllare anche da joystick, anche se è consigliato il mouse.

Versione Amiga

Per il momento la versione per l'Amiga è avvolta nel mistero. La Mirage ha intenzione di produrla, ma dipenderà tutto dalla Cyberdreams e dalla sua fattibilità tecnica. Seguite le pagine delle News di K dei prossimi numeri per saperne di più.

Ecco una sequenza di animazione di Mike, come potete vedere sembra di assistere ad un film. I movimenti del personaggio sono perfetti, peccato che siano così lenti su 16 MHz. (a destra) La terribile sequenza iniziale, che schifo!!!

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

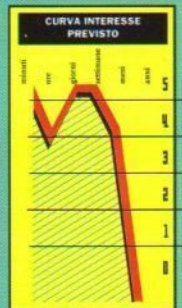
- Grafica di H.R. Giger
- Fantastica colonna sonora
- Atmosfera cupa e affascinante

- Non adatto ai PC meno potenti
- Il gioco ingrana lentamente

900 PC

G	QI	A	FK
10	8	8	8

Darkseed è sicuramente un programma che fa entrare di diritto la Mirage nell'olimpo delle software house. I comandi e l'interfaccia utente sono molto intuitivi e di facile utilizzo e garantiscono una curva di apprendimento minima. Quello che comunque colpisce è l'atmosfera cupa e opprimente del gioco, che sposa perfettamente la grafica gigeriana. Il gioco fa un po' di fatica a partire: inizialmente vi sembrerà che non succeda niente, ma una volta che avrete trovato il primo indizio, la storia decolla catturandovi col suo fascino cupo. Il fatto che sia ambientato ai giorni nostri, invece che in un lontano e ipotetico mondo fantasy, conferisce concretezza al gioco e lo rende più interessante. Ovviamente, trattandosi di un'avventura, una volta finita passerà alla storia, ma per quel che è durato ne sarà valsa la pena.

DARK SEED

Genere Avventura dinamica
Casa System 3
Sviluppatore In casa

MYTH

Ci troviamo nell'Ade: Il Reame Dei Dannati - la prima sezione del livello 1: una sezione a scrolling multidirezionale di una caverna piena di piattaforme e creature infernali. Il nostro eroe affronta scheletri armati di spada (di cui potrete impadronirvi, dopo averli sconfitti) e arpie volanti che lanciano proiettili d'energia e palle di fuoco. In combattimento potete usare pugni, calci, o utilizzare un'arma come una spada, un'ascia, le palle di fuoco e anche la testa della Medusa!!! Solo i personaggi che vi sono di fronte possono essere uccisi, ma questi possono tranquillamente attaccarvi alle spalle e la cosa è fastidiosa. Fortunatamente c'è una mossa speciale per attaccare dietro di voi con la spada.

Finalmente è giunta l'ora! Uno dei titoli più attesi sbarca finalmente nei chip di memoria dei nostri Amiga. La System 3 sarà riuscita a trasferire il suo capolavoro per 8 bit su un 16 bit senza stravolgere l'idea vincente iniziale?

All'estremità destra di questa sezione c'è una mortale Chimera gigante che dovrete uccidere - ma avrete bisogno di ben più di una spada per riuscirci. La prima cosa da fare è tirare giù questo scheletro appeso, in questo modo...

Lo scheletro cade nel pozzo di fiamme ruggenti che si trova sotto di lui. Decapitando un altro scheletro in modo che la sua testa rimbalzi nello stesso pozzo vedrete questa enorme figura demoniaca alzarsi dalle fiamme e liberare un demonietto alato. Uccidendo il demonietto con le palle di fuoco otterrete in cambio un tridente con il quale potrete uccidere la Chimera.

Non sprechiamo altro tempo e passiamo direttamente alla trama... Il malvagio dio Dameron è tornato indietro nel tempo e ha corrotto gli dei benigni. Ciò significa che il futuro dell'umanità è in pericolo e che solo noi possiamo rimettere le cose a posto. Tutto qua. Ma allora perché *Myth*?

Myth si chiama così perché l'azione è incentrata sulla mitologia di quattro popoli: Greci, Vichinghi, Celti ed Egiziani. Il tutto viene presentato su tre dischetti carichi di azione, picchia picchia, sparatutto e arcade adventure.

Ogni periodo mitologico, o livello, è diviso in tre sezioni, mentre il quinto livello è formato da due sezioni che formano lo scontro finale nel Vuoto con Dameron e i suoi servitori. Il primo livello affronta le leggende greche e vede il protagonista impegnato a saltare da una piattaforma all'altra evitando e combattendo mostri di varie dimensioni. Nel secondo livello non ci sono piattaforme e l'enfasi è posta sul combattimento in una tenebrosa foresta celtica.

Il terzo livello in cui arriverete a combattere gli dei vichinghi Thor e Odino, consiste nel saltare e fare a pezzi i nemici, mentre il quarto livello ambientato in Egitto richiede un po' di mappaggio, la soluzione di alcuni problemi logici, alcuni combattimenti e molti salti. Il quinto e ultimo livello è uno sparatutto denso di azione in un paesaggio spaziale, in cui dovrete bersagliare le creature di Dameron prima di poterlo affrontare.

Il pannello di status in cima allo schermo mostra non soltanto il vostro punteggio e le vite rimanenti ma anche gli oggetti che possedete (le tre icone centrali). L'oggetto che potete utilizzare è quello al centro - in questo caso una spada. Sulla sinistra troviamo un'icona per i calci ed i pugni e sulla destra le palle di fuoco.

In tutti i livelli, con l'eccezione dell'ultimo avrete dei puzzle da risolvere, come, per esempio, quando dovrete passare l'orrido mostro alla fine dell'Ade (fortunatamente vi possiamo rivelare la soluzione: provate a leggere le didascalie...). Le soluzioni sono, nella maggior parte dei casi, molto insolite, proprio come quelle della serie *Ninja*, e spesso le troverete per caso. Non che questo sia un male, solo che non avrete mai un'idea di come ci siete arrivati.

Le sezioni non sono particolarmente vaste, e c'è solo una soluzione per ciascun problema (con una media di tre puzzle per sezione e occasionalmente alcuni problemi minori) che rende l'intera esperienza ludica un po' troppo lineare per i miei gusti. La flessibilità è troppo scarsa perché contribuisca in maniera positiva alla giocabilità, e anche quando raggiungerete i livelli più alti dover risolvere questi problemi diverrà ben presto noioso.

Myth si situa fra quattro stili di gioco. Nel tentativo di inserirli tutti, si è dovuti scendere a compromessi.

Myth si situa fra quattro stili di gioco. Nel tentativo di inserirli tutti, si è dovuti scendere a compromessi. La situazione è peggiorata dal fatto che è stata incorporata una vasta gamma di suoni campionati e grafica molto animata - spesso senza che ce ne fosse un reale bisogno. Sotto molti aspetti *Myth* è un progetto troppo ambizioso e questo fatto si è rivelato controproducente.

Ci sono più di 700 K dedicati al sonoro in *Myth*, e per essere onesti si sente. Praticamente ogni azione o evento ha un suono campionato che l'accompagna, e la maggior parte sono una gioia per le orecchie. Per quanto riguarda l'atmosfera, c'è sempre qualche rumore di sottofondo: per esempio le fiamme che divampano e le urla delle anime tormentate nell'Ade, che si fanno sempre più forti mano a mano che ci si avvicina, oppure il temporale nella sezione dei Celti o i canti egiziani nella sezione dell'Egitto. Ci sono anche alcune voci campionate che

Tagliare la testa ai nemici non solo è più divertente, ma vi permette anche di raccogliere più punti. Questa sezione a scorrimento orizzontale è la seconda del periodo Greco.

confronta & contrasta

Un gioco che può essere confrontato con *Myth* è *Gods*, uno dei capolavori dei Bitmap Brothers che condivide con *Myth* l'ambientazione pseudo-mitologica. Anche in *Gods* erano presenti molti indovinelli che però erano più logici, la grafica era fantastica e il sonoro accettabile. *Myth* vince chiaramente per quanto riguarda il sonoro e pareggia sul fronte della grafica (il look metallico dei Bitmap è insuperabile), dove purtroppo *Myth* è costretto a capitolare è sul fronte della giocabilità (probabilmente il fattore più importante). Insomma, il nostro K-parametro rimane solidamente insediato al suo posto.

Alla fine della sezione dedicata alla Grecia dovrete vedervela con questa idra sputafuoco. La testa della Medusa che avete trovato in precedenza vi sarà molto utile...

(In alto) Il drago dall'alito infuocato che trovate alla fine del periodo Nordico (Nidhog per gli amici) sembra invincibile, ma ha un punto debole...

(Sinistra) In questa scena tratta dal periodo Egizio il protagonista deve aprirsi la strada all'interno di una piramide tra mostri, creature dall'oltretomba e trappole micidiali (come spuntoni che balzano fuori dal pavimento). Lo scopo è raccogliere quattro recipienti con i quali sarà possibile risolvere un enigma.

svolgono il loro dovere.

In termini di grafica, solo il personaggio principale dispone di 175 frame di animazione, utilizzati per mostrarlo mentre corre, salta e combatte in qualsiasi situazione con qualsiasi oggetto abbia in mano al momento. Molto bello, ma molti di questi frame sono superflui. L'animazione sarebbe stata altrettanto efficace con meno frame più significativi, e soprattutto il personaggio si sarebbe mosso più velocemente e fluidamente. In questo modo, durante un combattimento le braccia dell'eroe si muovono avanti e indietro per colpire, e quando salta e atterra sembra davvero che stia compiendo uno sforzo - molto realistico (anche se quando si salta è possibile dirigere il personaggio a mezz'aria; non molto realistico, o sbaglio?). Il tutto purtroppo risulta a volte troppo lento. Questa non è la realtà e non lo sarà mai. Il divertimento su computer dovrebbe essere un sistema per abbandonare il mondo reale e io non vorrei mai essere limitato da dettagli superflui come questi.

Non fraintendetemi, non è che non mi piaccia *Myth*, è forse uno dei migliori prodotti della System 3. Mi sono concentrato sui suoi difetti perché questi risaltano ancor di più considerata la qualità del gioco. Per la maggior parte del tempo, *Myth* è una gioia per gli occhi e ha un sonoro fantastico, ha un'ottima atmosfera ed è abbastanza giocabile - finché dura. Sfortunatamente, non vi terrà impegnati a lungo.

Gary Penn

Versione ST

La versione ST uscirà in luglio. *Myth* sull'ST avrà una grafica con soli 16 colori, ma questo non dovrebbe nuocergli troppo. La System 3 sta lavorando ad un metodo per gestire il suono campionato. Girerà solo su macchine con almeno un megabyte di memoria.

Versione PC

È il vostro giorno sfortunato, ragazzi. Non è prevista alcuna versione per PC.

Versione Amiga

Questa versione Amiga è stata scritta dal programmatore Dave Colclough, ex degli Eldritch The Cat, insieme a molti artisti fra i quali spicca Robin Levy. Richard Joseph ha collaborato alla parte sonora. *Myth* può essere giocato solo su macchine con almeno un megabyte di memoria.

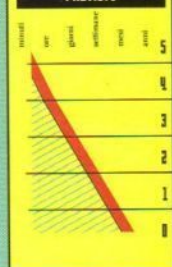
K VOTO

- Un insieme nuovo e giocabile di stili di gioco.
- Ottimo sistema di controllo
- Nell'edizione limitata è compreso un fumetto a colori.

- I troppi quadri di animazione del protagonista lo rendono lento.
- Non c'è molto da fare.

780 AMIGA

G	QI	A	FK
8	5	9	4

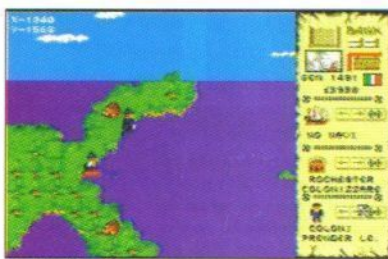
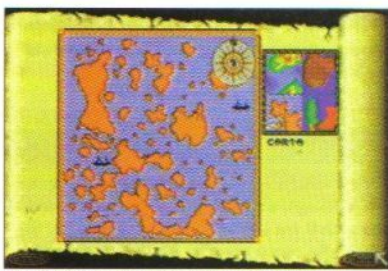
La System 3 senza dubbio si merita un bell'otto per lo sforzo. *Myth* è un progetto ben studiato con molta varietà e un livello di realizzazione tecnica molto alto. Il suo guaio è la mancanza di profondità: c'è poco da fare e quello che c'è da fare non ha molto senso. La grafica e il sonoro sono eccellenti se escludiamo l'animazione del personaggio troppo lenta. Il controllo che si ha sul protagonista è davvero eccellente. In conclusione, non resta che sperare che questo titolo costituisca la prova generale per il prossimo prodotto della System 3: *Dawn of Steel* (di cui per ora si sa poco o nulla).

Genere Strategia
Casa Impressions
Sviluppatore Team Interno

DISCOVERY
IN THE STEPS OF COLUMBUS

Sarà che sono sempre in fondo alla rivista,saranno i caratteri troppo piccoli, sarà che si articolano su tre/quattro pagine scritte fitte fitte, ma devo ammettere di non aver letto molto a fondo i K-Box di questi ultimi mesi. Probabilmente questa mia negligenza è anche in parte dovuta al mio amore per i paradossi, amore che vorrebbe una posta, in una rivista di computer, che non parlasse solo di computer.

Non illudetevi - Colombo morì povero in canna.

Un paio di mesi fa la posta veniva aperta con una citazione di Kory Clarke, poeta e leader dei semisconosciuti Warrior Soul,autori con l'ultimo *"Drugs,God and the New Republic"* di un duro attacco alla società americana.

Fra poco saremo sommersi da una "Hype" clamorosa per il cinquecentenario della scoperta dell'America, ed in questi casi viene da pensare se c'è veramente da esaltarsi per la ricorrenza o se occorre riflettere sul fatto che l'America sia veramente "big, bold and beautiful".... per quanto mi riguarda preferisco caricare questo *Discovery* e tentare di riscoprire un Continente i cui abitanti elettronici diverranno più avanzati socialmente e civilmente delle loro controparti biologiche. *Discovery* però non vi limita alla sola scoperta dell'America, anzi, avete chissà quante altre terre da colonizzare in questo programma... Il gioco è davvero enorme e, anticipando il verdetto, complessivamente di ottimo livello.

Terra, terra!! (crash...)

Gasp, il nuovo mondo me lo aspettavo un po' diverso...

Non è certamente questa la sede per ricalcare pedissequamente l'immenso manuale del gioco, basta dire che il programma è particolareggiato sino al parossismo, anche dal punto di vista storico. Col passare degli anni siti, infatti,vi verranno comunicate le scoperte e le invenzioni dell'anno specifico in cui vi trovate, insieme ad alcune informazioni su di esse. Esistono quattro tipi di gioco diversi, che sostanzialmente differiscono per gli obiettivi che si prefiggono, dalla conquista parziale del mondo alla corsa all'Eldorado, dalla maggiore estensione possibile del proprio dominio sulla terra al gioco libero, che termina quando tutti i concorrenti sono a corto di fondi.

I vari controlli a icone del gioco sono all'inizio complessi, ma ovviamente col progressivo uso del programma ci si abitua anche a questo. Dico "anche a questo" perché *Discovery* obbligherà la vostra mente a degli sforzi estremi per tenere sotto controllo tutti gli elementi del gioco. A parte gli aspetti puramente economici, dovrete tenere un occhio anche sullo stato delle vostre navi, sul morale dell'equipaggio, sullo sviluppo dei vostri coloni e sul miglioramento dei loro insediamenti. Mi rendo conto che vi servirebbe una manciata di bulbi oculari per seguire tutte queste cose, ma infierirò dicendovi che bisogna stare attenti ai pirati, costruire magazzini, porti, fabbriche, fattorie, chiese et similia.

Devo dire che *Discovery* incorpora alcuni elementi di *Seven Cities of Gold, Heart of Africa, Populous* e *Simcity* e li mescola con eleganza. Naturalmente la grafica ed il sonoro sono puramente funzionali, e ci sono un paio di migliaia di aspetti del gioco che non ho menzionato....comunque l'avventura scorre fluida nel mare dei parametri e delle opzioni, risultando più coinvolgente di altri concorrenti più "pompati".

Tiziano Toniutti

K VOTO

- Grande attenzione alle opzioni
- Ottimo manuale
- User friendly

- Sonoro inesistente

AMIGA **844**

G	QI	A	FK
5	3	8	8

Se Colombo avesse avuto un'Amiga non avrebbe scoperto l'America. Pur essendo complesso da morire, *Discovery* fa guadagnare all'Impression una ulteriore lode per i loro prodotti molto user friendly. La cosa grandiosa è che ogni minima opzione del gioco sembra avere effetto sull'andamento delle cose, e prevedo un interesse per questo programma anche da parte di chi non ama i giochi di strategia. La grafica è mediocre, il sonoro non esiste (davvero!) e probabilmente questo è un programma più adatto, come realizzazione, ad un PC che ad un'Amiga. Il gioco avvince e rilassa dal primo istante, e vale veramente la pena riparare le vecchie caravelle.

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO L. 248.000

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA GAME GEAR L. 248.000

GAME GEAR + SONIC L. 298.000

MEGA REVOLUTION
SCONTO DI LIRE 50.000
A CHI LO ACQUISTA ENTRO IL 30 LUGLIO

SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000

SEGA MEGA CD JAPAN
DISP. VERSIONE SCART O PALA RICHIESTA
SOLO L. 688.000

Articolo		Prezzo
GP BATTERY PACK	L.	**78.000**
MASTER GEAR CONVERTER	L.	**48.000**
WIDE MASTER (LENTE)	L.	**28.000**
BIG WINDOW (SUPER LENTE)	L.	**48.000**

Gioco		Prezzo
ALESTE	L.	68.000
ALIEN SYNDROME	L.	58.000
ARLIER	L.	58.000
AX BATTLER	L.	58.000
BUSTER BALL	L.	58.000
COLUMS	L.	48.000
DONALD DUCK	L.	58.000
DRAGON CRYSTAL	L.	58.000
ETERNAL LEGEND	L.	68.000
FANTASY ZONE	L.	58.000
G-LOCK	L.	58.000
GALAGA 91	L.	58.000
GEAR STADIUM	L.	48.000
HALLY WARS	L.	58.000
HEAD BUSTER	L.	48.000
JOE MONTANA FOOTBALL	L.	68.000
KINETIC CONNECTION	L.	38.000
KUNICHAN	L.	58.000
MAGICAL TARUTO	L.	48.000
MICKEY MOUSE	L.	58.000
MONACO GP	L.	48.000
MONSTER WORLD III	L.	58.000
MOONWALKER	L.	58.000
NINJA GAIDEN	L.	48.000
OUT RUN	L.	48.000
PAC MAN	L.	58.000
PENGO	L.	48.000
POKER	L.	58.000
PUT & PUTTER (GOLF)	L.	48.000
RASTAN SAGA	L.	68.000
SHANGAY II	L.	68.000
SONIC	L.	58.000
SPACE HARRIER	L.	48.000
SQUEEK	L.	48.000
WALL OF BERLIN	L.	48.000
WODDY POP	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco		Prezzo
2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST	L.	**39.000**
ARROW FLAH	L.	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	L.	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	L.	**39.000**
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	L.	**59.000**
BATTLE GOLFER	L.	**29.000**
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
BLOCK OUT	L.	**39.000**
BONANZA BROTHERS	L.	**39.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	**39.000**
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
CALIBER 50	L.	**68.000**
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	L.	**69.000**
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN	L.	**39.000**
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	L.	**49.000**
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	**29.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DESERT STRIKE	L.	**99.000**
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	L.	**89.000**
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	**39.000**
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	**69.000**
FANTASY SOLIDIER	L.	**99.000**
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	**39.000**
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA	L.	**39.000**
GYNOUG	L.	**49.000**
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	L.	**39.000**
HERZOG ZWEI	L.	**49.000**
HUNTER YOKO	L.	**59.000**
ICE HOCKEY	L.	**99.000**
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	**49.000**
JEWEL MASTER	L.	**39.000**
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	L.	**58.000**
KUGA	L.	**69.000**
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEYNOS	L.	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	**39.000**
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	**39.000**
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	L.	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	**49.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	**49.000**
OUT RUN	L.	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	L.	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
RAMBO	L.	**69.000**
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	L.	**49.000**
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	**89.000**
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	L.	**39.000**
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	L.	**59.000**
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	**99.000**
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	**99.000**
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	L.	**89.000**
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	**49.000**
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TIGER	L.	**69.000**
TOE JAM & ERALD	L.	**79.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDER FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
VERYTEX	L.	**39.000**
VOLFIED	L.	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	**59.000**
WHERE IN TIME	L.	**99.000**
WHIPE RUSH	L.	**29.000**
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	L.	**39.000**
WONDER BOY IN M. LAND	L.	**39.000**
WORDNER FOREST	L.	**49.000**
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
WRESTLE WAR	L.	**59.000**
X.D.R.	L.	**39.000**
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN NERETTO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

 I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

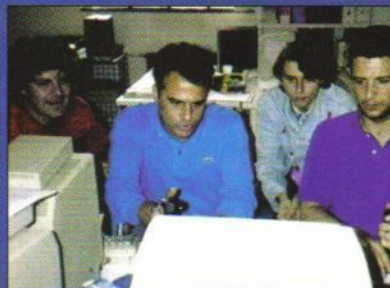
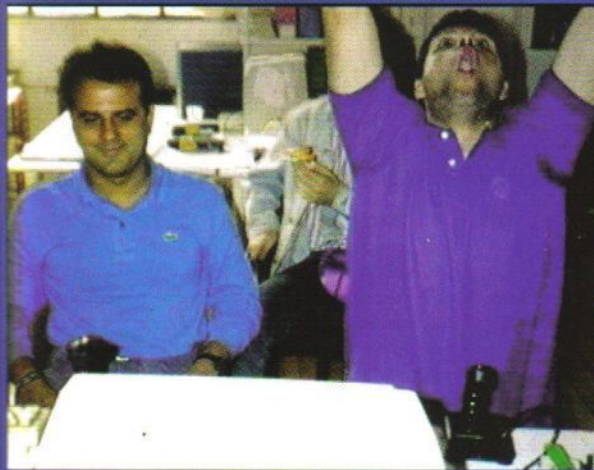
http://speccy.altervista.org/

MAI DIRE KICK OFF

Benvenuti nella pagina più pazza di questo numero di K! In questo mese si svolgeranno i Campionati Europei di calcio e abbiamo pensato di dedicare una parte speciale della rivista ai giochi che usciranno in concomitanza con questo grande evento. Per introdurre questo speciale abbiamo invitato in redazione dei grandi esperti di giochi di calcio su computer: Marco Santini e Giorgio Gherarducci, i ragazzi della Gialappa's Band!!! Seguite il resoconto fotografico delle loro malefatte

Non appena entrati in redazione quei mattacchioni della Gialappa's hanno deciso di sfidare la redazione ad un torneo ad eliminazione diretta di *Sensible Soccer*. Qui vediamo Marco che domanda ad Alberto Rossetti: "Ma sono proprio io quel ragnetto verde sullo schermo?"

Dopo i comprensibili problemi di adattamento al nuovo gioco della Sensible, la classe del giocatore di *Kick Off* comincia ad emergere e Marco e Alberto cominciano a far correre la biglia.

Dopo che l'Olanda di Marco ha battuto l'Albania di Rossetti 7 a 6 dopo i calci di rigore, vediamo ora lo scontro fra le Isole Faröe di Giorgio e la nazionale di Malta di Andrea Minini. Purtroppo la redazione di K subisce un'altra ingloriosa sconfitta: 1 a 0 il risultato finale per le Isole Faröe!

Ed ecco i due giocatori tesi nell'impegno della finalissima. Marco trova però il tempo per darci il suo parere riguardo all'ultimo sforzo della Sensible. "Ha delle ottime potenzialità, potrebbe superare il mitico *Kick Off*, bisogna però aspettare *Kick Off 3*. Dino Dini forever!"

Clamoroso! Le Isole Faröe riescono a passare in vantaggio. Giorgio esulta e Marco assiste incredulo. Alla fine della partita Marco, deluso per la sconfitta, commenta: "Per ora aspetto il nuovo parto di Dino Dini, non vedo l'ora di avere undici genialoidi ai miei comandi!"

Conclusosi il mini torneo che ha visto Giorgio vincitore, si passa ad esaminare *John Barnes' Football*. L'aria divertita di Giorgio la dice lunga sulla sua opinione. "Non vorrei sbilanciarmi, perciò credo che gli rifilerò un bel 6 politico".

Dopo che si sono spupazzati i nuovi giochi i ragazzi della Gialappa's se ne vanno ma non prima di lasciarci un messaggio per tutti i nostri lettori: "Buon divertimento e ricordatevi che chi non compra un gioco del calcio è un sacripante! Ora andiamo a casa a giocare a *The Manager*!"

Marco e Giorgio assistono divertiti alle prodezze di "Champions of Europe" della Idea. Marco alla fine esclama: "Ingiocabile! Ma forse mi lascio trasportare troppo dall'entusiasmo!"

Ed ecco Marco e Alberto Rossetti che ammirano le prodezze della loro squadra in *The Manager*. "Grandissimo! -afferma Marco - peccato che si vedano poche autoreti, tipiche del calcio inglese. L'unica pecca è che manca il grande Fashanu nel Wimbledon. Peo Pericoli ne sarà addolorato ma noi non glielo diremo!"

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Casa Krysalis
Sviluppatore In casa

Se c'è una categoria di videogiocatori che non corre "il rischio di estinguersi", è quella degli amanti delle simulazioni sportive. Infatti, con l'avvento di una manifestazione sportiva di elevata importanza, come per miracolo (o quasi), gli scaffali dei negozi si riempono di software ispirato ad essa. Così, con l'avvicinarsi del campionato europeo di calcio, i giochi e le simulazioni ispirate a questo sport spuntano come funghi.

I giocatori stanno per rientrare in campo.

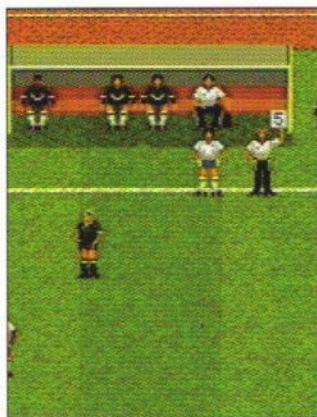
La grafica del gioco è sicuramente buona, ma non riesce a riscattare la giocabilità scadente.

Jonh Barnes European Football è un gioco di calcio dedicato a Svezia '92, o meglio, è *Manchester United Europe* (quello con le coppe europee) in versione campionato europeo. I due giochi, oltre le palesi differenze dovute alla diversa natura delle competizioni stesse, presentano alcune varianti. Ma andiamo per ordine; dopo aver visionato il faccione di Jonh Barnes durante il caricamento e scelto la lingua tra le cinque disponibili (c'è anche l'italiano), si accede al menù principale formato dalle opzioni di caricamento del gioco salvato, di inizio della manifestazione, giocare una partita singola o variare alcuni parametri in un sottomenù.

Anche l'animazione delle varie scene non sono male come nel caso delle sostituzioni.

Se si sceglie di giocare una partita secca, per prima cosa bisogna scegliere se si vuole giocare contro il computer o contro un avversario umano; poi, scelte le due squadre tra le otto nazionali a disposizione che sono Svezia, Scozia, Germania, Yugoslavia, Francia, Inghilterra, Olanda e CIS (l'ex Unione Sovietica), bisogna selezionare uno degli otto moduli a disposizione con il quale schierare i giocatori in campo. Finalmente, si passa alla partita vera e propria: alla fine dell'indolore caricamento, l'inquadratura è dedicata all'uscita dagli spogliatoi dei giocatori, che sfilano uno ad uno accompagnati dal loro nome che compare in sovraimpressione; fischio dell'arbitro e il match inizia - e con esso le sorprese: la velocità è stata aumentata, forse per competere con *Kick Off*, ed il campo ingrandito; la grafica è stata migliorata ed il sonoro è diventato, come dire?, da stadio, con tanto di trombette e di mortaretti. Ciò che è rimasto sostanzialmente uguale è il sistema di controllo e di tiro del pallone; certo, tiri ad effetto, lanci, colpi di tacco e di testa, scivolate sono tutti presenti nel gioco, ma purtroppo il modo per effettuarli era già laborioso prima, e ora, che la velocità è aumentata, il controllo è diventato quantomeno non-intuitivo.

Se si sceglie di giocare il torneo, la procedura della partita in sé stessa è più o meno uguale. I parametri che si possono variare sono quelli classici: durata della partita, tipo di contollo etc.

Antonio Loglisci

K VOTO

- Velocità di gioco
- Simpatici effetti sonori

- Per niente originale
- Scarsa giocabilità
- Unico livello di gioco

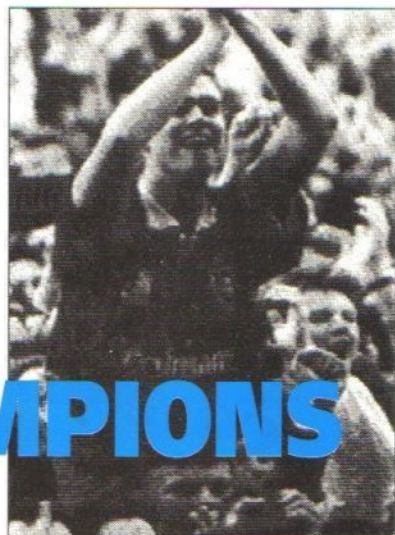
AMIGA 750

G	QI	A	FK
7	5	7	5

JOHN BARNES EUROPEAN FOOOTBALL

Va bene che l'avvento di una manifestazione così importante costringe ad accelerare i tempi di produzione, va bene che l'imminente arrivo di due super-titoli come *Kick Off 3* e *Sensible Soccer* può mettere fretta, ma ciò non giustifica girare una frittata ormai bruciacchiata. È vero che molti miglioramenti sono stati apportati, ma purtroppo c'è ancora qualcosa che non funziona molto bene, come appunto il controllo e la giocabilità che risultano imprecisi e poco immediati. I miglioramenti grafici e sonori non sono sufficienti a trasformare un gioco mediocre in un capolavoro, e nemmeno la trovata di usare il nome del grande giocatore inglese è in grado di sollevarlo dalla massa. Speriamo che la Kristals non ci sforni un'altra versione per i mondiali del 1994!

Genere Sportivo
Casa Renegade
Sviluppatore Sensible Software

SENSIBLE SOCCER EUROPEAN CHAMPIONS

Che sia giunta l'ora? Finalmente *Kick Off 2* ha trovato un rivale in grado di strappargli lo scettro di re delle simulazioni calcistiche? Negli ultimi mesi le riviste di videogiochi di tutta Europa hanno parlato e sparlato a volontà riguardo al nuovo gioco di calcio dei programmatori della Sensible Software: gli stessi che ci hanno regalato il mitico *Microprose Soccer* per C64; le anteprime promettevano un gioco che avrebbe rivaleggiato in giocabilità con il mitico *Kick Off 2,* e di conseguenza potrete sicuramente capire la trepidazione con la quale lo attendevamo in redazione.

Dreadlock, pelle scura, maglia numero dieci: chi corre sulla fascia sinistra del campo con la maglia arancione è proprio Ruud Gullit...

Una volta caricato il gioco, la prima cosa che colpisce sono le dimensioni estremamente ridotte degli sprite dei giocatori; questo particolare inizialmente può deludere ma alla fine si rivela una scelta vincente. Uno dei più grossi difetti dei giochi di calcio apparsi fin ora sugli home computer era l'assenza di una visione di gioco sufficientemente ampia; alcuni giochi (come *Kick Off*) sopperivano a questa mancanza con la presenza sullo schermo di un radar che indicava la posizione di giocatori e pallone sul campo, ma questa soluzione, seppur ottima, non riusciva a risultare molto immediata. Tutti i giocatori di un certo livello imparavano a memoria la posizione dei loro omini, in modo da non dover distogliere lo sguardo dal fulcro dell'azione.

Le dimensioni dei giocatori di *Sensible Soccer* derivano dalla scelta compiuta dai programmatori che hanno deciso di visualizzare sullo schermo una parte molto più ampia di campo rispetto ai programmi della concorrenza, questa soluzione ovvia ai problemi riscontrati nei giochi di calcio che si sono visti fin ora, consentendo al giocatore di avere una visione di gioco degna di Michel Platini. L'unico problema che si può incontrare nel realizzare un simile progetto è quello dell'animazione degli sprite che può risultare molto approssimativa; alla Sensible devono aver posto molta cura proprio in questo particolare perché i giocatori, nonostante le loro dimensioni, riescono ad essere estremamente convincenti e sono animati perfettamente. Ogni giocatore viene rappresentato con la maglia della sua squadra disegnata alla perfezione e con il colore dei capelli e della pelle riprodotti fedelmente, mentre il numero di maglia viene indicato appena sopra la testa dell'omino; questi si rivelano particolari di fondamentale importanza durante la partita, quando basta dare un'occhiata ai giocatori per scovare quello a cui si desidera passare la palla.

Arriviamo così a trattare uno degli aspetti più positivi di tutto il programma: i passaggi. In *Sensible Soccer* passare il pallone è estremamente facile ed istintivo: con una serie di colpetti brevi e precisi è possibile lanciare dei contropiedi fulminanti senza che i giocatori si perdano nel tentativo di conquistare la palla. Questo risultato viene ottenuto tramite un espediente abbastanza semplice ma efficace: quando la palla viene passata, il giocatore che deve ricevere il passaggio si muove automaticamente nella direzione del medesimo evitando inutili inseguimenti del pallone. Quanto questo particolare influisca sulla giocabilità del programma non è possibile comunicarlo in una recensione, mi limiterò a dire che non ho mai visto né giocato niente di più istintivo.

Non ho mai visto né giocato niente di più istintivo.

Una parte fondamentale di ogni buon gioco di calcio sono le opzioni e non si può dire che *Sensible Soccer* sia carente sotto questo punto divista. Sono presenti ben sette tipi di campo che vanno dal campo bagnato a quello fangoso; potrete disegnare le maglie delle vostre squadre preferite (anche se nel gioco sono già incluse Inter, Milan, Juventus, Sampdoria e Napoli), scegliere fra ben otto tattiche (fra cui: 4-4-2, 4-5-1, 5-4-1, ecc.) che possono essere cam-

Nel menu delle squadre potete modificare nome dei giocatori, dell'allenatore e colore delle maglie. I giocatori indicati con una stella sono i fuoriclasse della squadra.

biate anche durante la partita, disputare le tre coppe europee, un campionato fino a 20 squadre e cambiare a vostro piacimento i nomi dei giocatori. Come se queste opzioni non bastassero John Hare, programmatore della Sensible, in un'intervista ci ha lasciato intendere che non sono da escludere futuri data disk che completino ulteriormente il già vasto parco delle opzioni.

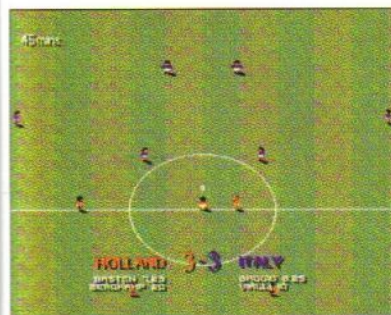
Per quanto riguarda i tiri a disposizione del giocatore troviamo, oltre ad alcuni tiri spettacolari, l'opzione after-touch che permette di ottenere facilmente stupendi tiri ad effetto, un metodo applicabile anche per i calci di punizione, consentendo di imitare i grandi campioni realizzando fantastiche punizioni a foglia morta.

Un ruolo importante nelle partite viene svolto dal medico della squadra che in caso di infortunio dei giocatori può entrare in campo per curarli o consigliarne la sostituzione. Se si decide di non seguire i consigli del medico si rischia di vedere il proprio giocatore messo fuori uso per un periodo di tempo piuttosto lungo (cosa assolutamente da evitare in un campionato). Ottimo infine anche il sonoro, con più di 700K di effetti e voci campionate, che danno davvero l'impressione di assistere ad un incontro di calcio.

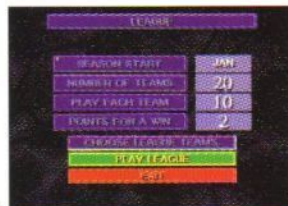
Andrea Minini

confronta & contrasta

Questo box è probabilmente la parte più importante della recensione. Tutti vorranno sapere: "È meglio di *Kick Off 2* sì o no?" Per quanto riguarda la giocabilità la risposta non può essere che sì: il sistema di controllo di *Sensible Soccer* è assolutamente stupendo e la maggiore visione di gioco consente una migliore pianificazione delle nostre azioni. *Sensible Soccer* non dispone di alcune opzioni come la presenza di vari arbitri, il fuorigioco o la possibilità di disegnare nuove tattiche ma non bisogna dimenticare che le ultime due possibilità citate erano sfruttabili solo grazie ad un data disk o addirittura ad un altro programma (*Player Manager*). In entrambi i giochi il portiere viene controllato dal computer e questo è sicuramente un aspetto positivo, mentre le punizioni di *Sensible Soccer* mi sembrano più istintive da realizzare rispetto al complesso metodo del programma della Anco. In conclusione, ritengo che *Sensible Soccer* sia superiore a *Kick Off 2* e che si conquisti la vittoria grazie alla sua giocabilità più immediata. I fan sfegatati di *Kick Off 2* farebbero bene a darci un'occhiata.

Una posizione abbastanza favorevole per realizzare una fantastica punizione a foglia morta.

Ecco un risultato che vorrei vedere cambiare nel giro di pochi minuti. Forza Baggio, suona la carica!

Il portiere si esibisce in una magistrale parata contro un potente tiro ad effetto scoccato dal limite dell'area.

LEAGUE
SEASON START — JAN
NUMBER OF TEAMS — 20
PLAY EACH TEAM — 10
POINTS FOR A WIN — 2
CHOOSE LEAGUE TEAMS
PLAY LEAGUE
EXIT

In questo menu potrete decidere i parametri del campionato: numero di squadre e punti per la vittoria.

1	WALTER ZENGA	G
12	GIANLUCA PAGLIUCA	G
6	FRANCO BARESI	D
5	A. COSTACURTA	D
13	RICCARDO FERRI	D
2	MORENO MANNINI	D
3	PAOLO MALDINI	D
14	STEFANO ERANIO	M
8	FERNANDO DE NAPOLI	M
4	NICOLA BERTI	M
15	ROBERTO DONADONI	M
11	GIANLUIGI LENTINI	M
7	GIANFRANCO ZOLA	M
10	ROBERTO BAGGIO	F
9	GIANLUCA VIALLI	F
16	PIERLUIGI CASIRAGHI	F

Versione Amiga

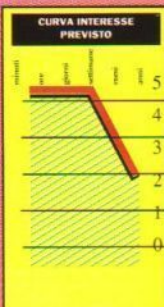
Finalmente si torna all'overscan, una caratteristica sempre ben accetta tra gli utenti Amiga. L'animazione degli omini è realizzata con molta cura, tenendo conto delle loro dimensioni ridotte. I suoni campionati sono di buona qualità e lo scrolling del campo è molto fluido. Davvero ottime anche le routine di gestione del movimento degli omini che praticamente riescono sempre a reagire in modo intelligente alle situazioni di gioco che si presentano nella partita. Indubbiamente un programma che sfrutta le capacità messe a disposizione dalla macchina.

K VOTO

- Incredibile facilità di apprendimento
- Visione di gioco più ampia rispetto alla concorrenza
- Ottimi effetti campionati
- Sistema di passaggi superbo

- Non è possibile disegnare tattiche nuove
- I fan del sistema "realistico" *Kick Off* potrebbero storcere il naso

G	QI	A	FK
8	7	7	9

Un grande gioco. I programmatori erano dei fan di *Kick Off* e si vede! Tutte le caratteristiche positive del gioco della Anco sono state conservate, aggiungendovi una giocabilità ancor più straordinaria. L'obiettivo di avvicinare al gioco anche le persone che non erano entusiaste del sistema di gioco di *Kick Off*, a mio parere, potrà essere raggiunto facilmente. Ci troviamo di fronte ad un programma che fin dai primi minuti di gioco ci consente di realizzare azioni spettacolari, grazie all'ottimo controllo di palla che ci viene messo a disposizione. Si tratta di un gioco che non abbandonerà facilmente il disk drive del vostro Amiga... sicuramente non quello del mio!

Genere Simulazione sportiva
Casa Us Gold
Sviluppatore Software 2000

THE MANAGER

Dopo anni in cui la sfida tra i programmatori si era spostata sul campo di gioco, sull'azione vera e propria, qualcuno si è ricordato che il calcio al computer è anche simulazione, gestione manageriale, statistiche. Qualcuno si è ricordato che una volta il calcio al computer era *Football Manager*.

La schermata principale delle opzioni. Qui controllate lo svolgimento di tutta la stagione, sia come allenatore che come presidente.

Le opzioni dell'allenatore. Con queste icone gestite e pianificate l'intera stagione, partita per partita.

La recensione è stata realizzata sulla versione del campionato inglese. La versione distribuita nel nostro paese sarà interamente in italiano con tutti i dati delle squadre di serie A, B e C1.

Parliamo di molti anni fa quando un semplice "giochino" di gestione manageriale del calcio scalò in breve tempo le classifiche di vendita, facendo la fortuna di Kevin Thomas, il suo barbuto programmatore, e tenne incollati allo Spectrum o al C64 decine di migliaia di appassionati.

Football Manager si limitava a una semplice compravendita di calciatori nel tentativo di assemblare e schierare in campo la formazione migliore. Molti tentarono di imitare quel gioco ma nessuno riuscì a ricreare quell'atmosfera fatta di tensione e soddisfazione nel portare la propria squadra fino in prima divisione, senza mandare in bancarotta la società.

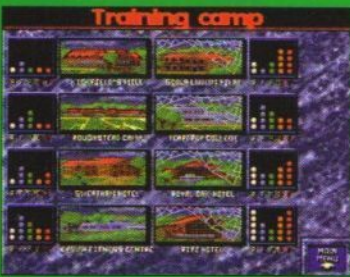
The Manager è destinato a riportare sopra i livelli di guardia la febbre per questa visione manageriale del calcio. Il gioco è stato realizzato in Germania ed è l'evoluzione di *Bundesliga Manager*. Comprende moltissime variabili e so-

La possibilità di giocare anche in quattro contemporaneamente aumenta notevolmente la longevità - e il fattore divertimento - del gioco.

L'ESORDIO

La stagione di *The Manager* inglese inizia il 29 luglio e finisce il 9 giugno e il manuale riporta il calendario di

Il primo momento di tensione. La vostra squadra di 3ª divisione partecipa al sorteggio per la Coppa d'Inghilterra. I nomi delle squadreescono dal cilindro in basso e vanno a formare gli abbinamenti.
Ora saprete chi incontrerete il 29 di agosto.

La squadra. Tra le caratteristiche dei calciatori ci sono: l'età, lo stato di forma, l'abilità tecnica, ecc.

Prima dell'inizio del campionato vi conviene portare la squadra in ritiro. Avete a disposizione otto località, ma alcune - quelle con la ragnatela - sono al di sopra delle vostre possibilità.

In questo schermo è possibile decidere come allenare la propria squadra e quale reparto rinforzare in previsione della giornata successiva.

prattutto offre moltissime possibilità di studiare gli avversari consultando in qualsiasi momento il database di ogni squadra. Conoscere il valore dei vostri prossimi avversari vi consente di avere maggiori elementi per schierare la formazione migliore e scegliere la tattica più adatta.

The Manager ha sei livelli di difficoltà e sembra essere stato disegnato da qualcuno che ha passato le notti a giocare a *Football Manager*. Qualunque cosa pensiate di dover fare se vi trovaste alla guida di una squadra di calcio, *The Manager* ce l'ha. Per esempio, potete stanziare soldi per il settore giovanile, ampliare lo stadio, cercare lo sponsor, decidere dove fare gli allenamenti e via dicendo.

Ci sono tre diversi modi di giocare. Il primo è quello più classico, in cui si inizia dalla terza divisione per tentare la scalata ai vertici del calcio nazionale. Gli altri due, che hanno una durata di una o tre stagioni, sono più immediati. Infatti vi trovate subito ad allenare una squadra di prima divisione e, nel caso di una sola stagione, avete subito la possibilità di partecipare alle coppe europee. Scegliendo uno di questi modi "stagionali" avrete la possibilità di registrare il vostro nome nell'albo d'oro del gioco.

In tutti e tre i modi la sfida è impegnativa, anche se quello che dà maggior soddisfazione e, soprattutto vi consente di capire i meccanismi della simulazione, è quello che parte dalla terza divisione.

Alberto Rossetti

confronta & contrasta

Naturalmente il gioco che più si avvicina a *The Manager* è il mitico *Football Manager*. Il gioco sviluppato dai tedeschi della Software 2000 è praticamente perfetto. Con il passare del tempo il gioco diventa un vero e proprio database di informazioni relative alle squadre che partecipano ai vari campionati, consultabile in ogni momento per verificare lo stato di forma dei propri giocatori e delle squadre avversarie. *The Manager* è quindi riuscito a prendere spunto da un titolo storico, migliorandolo sia nella grafica che nella gestione dei comandi via icone.

Se *Player Manager* era riuscito a farci dimenticare *FM* legando l'azione di *Kick Off* (sempre valida) alla gestione (un po' scarsa) manageriale, *The Manager* riesce a esaltare nel modo migliore questo secondo aspetto candidandosi come il miglior gioco sportivo manageriale in assoluto.

FOOTBALL MANAGER

Versione Amiga

Il gioco è un po' lungo da caricare anche se è prevista l'installazione sull'hard disk. Per il resto si controlla bene via mouse e non è complicato da gestire anche grazie alle icone e ai menu. *The Manager* gira con un Amiga 512 anche se non riuscirete a sfruttare al meglio tutte le sue caratteristiche. Con l'Amiga senza espansione non potrete usare il drive esterno.

Versione Pc

Questa versione richiede almeno 565K di memoria libera e può utilizzare solo la Soundblaster. Comunque, riuscirete a godervi il gioco anche se non avete un Pc particolarmente "pompato".

K SPECIALE EUROPEI

K VOTO

- Molte variabili e tante possibilità di controllare i vari fattori
- Facilità d'uso: il programma ha una sorta di Help on Line che vi aiuta a decifrare le varie icone

- Poco indicato a chi preferisce l'azione sul campo.

915 AMIGA

G	QI	A	FK
5	9	2	9

Dopo i vari *Player Manager* e *Sensible Soccer* non pensavo di potermi entusiasmare nuovamente per un gioco come questo. Il fascino di *The Manager* sta proprio nel fatto che vi fa sentire responsabili del successo o del fallimento della vostra squadra, ma soprattutto ci si accorge che le proprie scelte e pianificazioni hanno la loro influenza sul corso del campionato. Nessun particolare è stato trascurato. Dalla possibilità di controllare i risultati e le statistiche di qualsiasi squadra delle tre divisioni a quella di modificare la tattica durante la partita, alla "Gazzetta del Lunedi" che riporta commenti e votazioni. Se avete perso le notti a *Football Manager*, le perderete anche a *The Manager*. Garantito.

THE MANAGER

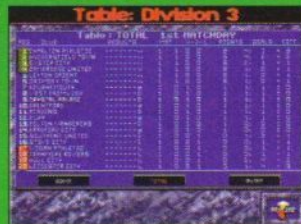
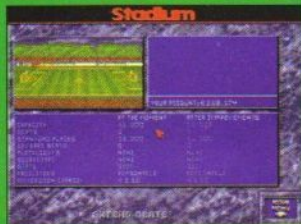
DEL MANAGER

tutte e tre le divisioni, coppe incluse. Qui di seguito vi illustriamo l'esordio del perfetto manager:

Prima di decidere la formazione conviene controllare la forza del vostro avversario e vedere se c'è qualche affare nella lista dei trasferimenti.

Quindi scegliete la formazione e la disposizione in campo.

Non fumate troppe sigarette né brandite la sedia quando seguite la partita dalla panchina. Comunque, penserete che "si soffriva di meno con il joystick in mano".

La stampa sportiva non è "corrotta e pagata dall'Avvocato Agnelli", né parla in "linguaggio aulico".

Alla fine la classifica vi dà la situazione della vostra divisione...

...e se le cose vanno bene potete sempre decidere di ampliare lo stadio.

PROVE SU SCHERMO

CADARIO
EUROPEAN
FOOTBALL
CHAMP™
AMIGA
C64
DOMARK
FANS DEL CALCIO, PRONTI A SCENDERE IN CAMPO! DAL POPOLARE GIOCO DA BAR DELLA TAITO, UN'APPASSIONANTE SFIDA AI PUNTI CHE VI TERRÀ A LUNGO INCHIODATI ALLO SCHERMO. UNA GROSSA NOVITÀ: POTETE DARE INTENZIONALMENTE GINOCCHIATE, CALCI E GOMITATE AD UN ALTRO GIOCATORE: VE LA CAVERETE SOLO SE NON SARETE INDIVIDUATI DALL'ARBITRO! IN CASO CONTRARIO PERDERETE PARTE DELLA VOSTRA FORZA - E QUINDI VELOCITÀ E VOLONTÀ - E FINIRETE PER ESSERE AMMONITI O, NEL PEGGIORE DEI CASI, ESPULSI...
SOFTWARE © TAITO 1992. ARTWORK, PACKAGING AND INSTRUCTIONS © 1992 DOMARK GROUP LTD. PROGRAMMED BY TEQUE LONDON LTD.
PUBLISHED BY DOMARK SOFTWARE LTD.
LEADER
DISTRIBUZIONE

Genere Gioco sportivo
Casa Rage Software
Sviluppatore Interno

STRIKER

Lo schermo delle formazioni consente di selezionare una delle otto tattiche possibili: tre d'attacco, tre difensive e due equilibrate in tutti i reparti. È inoltre possibile effettuare le sostituzioni, reparto per reparto.

La Rage Software, evidentemente, sa osservare e prendere nota. Deve aver seguito il gran parlare che si è fatto lo scorso anno su un gioco sportivo della Electronic Arts, che è stato definito dalle riviste di tutta Europa il "miglior gioco sportivo dell'anno". *Striker*, il primo gioco di questa nuova casa di Liverpool fondata da fuoriusciti della Ocean, ricorda molto da vicino - anche se lo sport è diverso - *John Madden Football* della Electronic Arts.

Calcio di rigore. I giocatori, a differenza di quello che avviene nella realtà, sono tutti ligi al regolamento e stanno al di fuori dell'area.

Lo ricorda per la visuale del campo di gioco, che è in "falso 3D", come quella di *John Madden*, che aveva impressionato proprio per come era riuscito a spezzare il dualismo vista dall'alto o di lato di tutti i giochi che cercano di raffigurare un campo rettangolare. Se la nostra memoria non ci inganna, non ci ricordiamo nessun gioco di calcio con una simile visuale. In genere sono o alla *Kick Off* o alla *Manchester United*, con le uniche eccezioni 3D di *I Play: 3D Soccer* e *International Soccer Challenge* che confermano la regola. Il 3D di questi due giochi era forse fin troppo realistico e creava disorientamento, togliendo naturalezza al gioco e al fluire delle azioni. In *Striker* tutto questo non avviene: i riferimenti del campo sono chiari e immediati e non si rischia mai di trovarsi sperduti o di non sapere da dove è arrivato quell'avversario che ti ha portato via la palla.

Questa apparente tridimensionalità del campo ovviamente si riflette anche sui calciatori e ha consentito ai programmatori di lavorare di fino sugli sprite, che sono grossi, realistici, ben disegnati e ben animati, combinando il meglio di due mondi: l'azione sull'asse longitudinale del campo, tipica dei giochi con vista dall'alto, e la resa grafica dei calciatori, tipica dei giochi con vista laterale.

I fotografi a bordo campo sono un tocco carino e dimostrano che alla Rage hanno curato anche i dettagli nei minimi particolari.

A questo punto, probabilmente, vi aspetterete il confronto con il capolavoro di Dino Dini, che è l'unico metro di paragone che può dare la misura della qualità di un gioco di calcio in quest'era "kickoffiana". Vorrei evitare, per ora, di fare questo confronto, cercando di valutare *Striker* per quello che è. Vediamo quindi cosa offre in fatto di opzioni, condizioni e parametri predefinibili. Particolari per niente trascurabili se si vuole capire con quale e quanta cura è stato realizzato un gioco di calcio. Dopotutto, *Kick Off* ci ha abituato non solo a una giocabilità superba ma anche a una presentazione impeccabile.

Striker ha tutto quello che ci si aspetta da un gioco di calcio degli anni '90: 64 squadre nazionali (niente squadre di club); scelta tra partita secca o torneo ad eliminazione diretta su sette partite, 8 tattiche diverse (3 offensive, 3 difensive e 2 normali), replay manuale o automatico (con tutte le funzioni di un videoregistratore: avanzamento/riavvolgimento veloce, lento e di un fotogramma alla volta), possibilità di definire le condizioni e, addirittura, la direzione del vento (da assenza di vento a un assurdo vento forte che rende impossibile il gioco), tre tipi di campo (asciutto, duro, bagnato), supplementari e rigori, radar (che comunque non guarda mai nessuno). Insomma, il servizio completo.

Una volta stabilite tutte le condizioni e fatte tutte le scelte la parola passa al campo. I comandi sono così intuitivi che dopo solo un paio di partite si è già in grado di articolare un certo tipo di gioco, di produrre azioni che si possano chiamare tali. Sempre che tra le 64 squadre a disposizione non abbiate scelto di giocare contro, diciamo, il Brasile. In base ai parametri implementati dai programmatori, il Brasile è infatti la seconda testa di serie (prima è la Germania, terza l'Italia) e riuscire a batterlo è veramente un'impresa. In pratica, l'abilità di ciascuna squadra rappresenta il livello di difficoltà. Non si tratta, come si potrebbe pensare, di differenze cosmetiche, ma

• Grafica e animazione stupenda
• Giocabilità immediata
• 64 squadre con tasso tecnico diverso

• Inquadratura del campo ridotta
• Piede calamita

AMIGA 900

G	QI	A	FK
9	5	6	9

STRIKER

***Striker* meriterebbe un encomio per l'originalità dell'approccio, che è il segno più lampante della volontà di tentare qualcosa di nuovo. L'"inquadratura" del campo funziona benissimo e differenzia nettamente il gioco della Rage dalla pletora di giochi di calcio che usciranno in occasione degli Europei. È veloce, immediato, giocabilissimo e divertente. Un vero spasso se giocato in due. La naturalezza con cui si sviluppa il gioco e la fluidità delle azioni lo pongono al livello di *Kick Off*, anche se sappiamo che molti "puristi" non saranno d'accordo. *Striker* non ha la pretesa di simulare in modo realistico il gioco del calcio, ma ha una superba giocabilità arcade e questo ci basta. Le 64 squadre, tecnicamente e tatticamente diverse, consentono una curva d'apprendimento dolce e graduale e conferiscono anche una certa longevità, se non varietà, alla sfida. *Striker* si con-**

Ovviamente, un gioco di calcio deve passare la "prova *Kick Off*". Come se la cava *Striker*? Piuttosto bene, ma non abbastanza. Graficamente, *Striker* è superiore a *Kick Off*: gli sprite dei giocatori sono molto belli e animati alla perfezione (provate a guardare i colpi di testa), ma in tutti gli altri reparti, giocabilità compresa, vince, seppur di poco, *kick Off*. Comunque, visto che certamente avrete già *Kick Off* con tutti i data disk vari, compratevi *Striker*: dopotutto è il primo gioco di calcio in 3D veramente giocabile e divertente. E scusate se è poco.

Calcio d'inizio. L'Italia ha scelto di giocare la palla e attacca dall'alto verso il basso. Mantenendo premuto il pulsante di fuoco dopo aver calciato il pallone si modifica l'altezza della traiettoria.

Il tabellone degli incontri visualizza le partite da giocare nel prossimo turno. Prima di cominciare la partita è possibile scegliere la tattica da adottare in campo, selezionando l'icona "Formations".

Versione Amiga

La grafica è fantastica: campo in pseudo 3D, sprite enormi e ben disegnati, stupenda animazione con "gesti atletici" da applausi. La versione che abbiamo provato era un disco di pre-produzione privo di audio, ma alla Rage dicono che avrà canti da curva e tutto il resto. Ci fidiamo sulla parola, ma non possiamo commentarlo. Purtroppo ci vuole 1 Mega di memoria per farlo girare. Senza dubbio, una produzione di classe e un divertente gioco di calcio.

Versione PC

***Striker* verrà realizzato anche per PC e l'uscita è prevista per la fine dell'anno.. Al momento è troppo presto per parlare di pregi e difetti, chi vivrà vedrà...**

Versione ST

La versione ST avrà un schermo leggermente più piccolo ma dovrebbe girare alla stessa velocità. L'uscita è prevista per la metà del mese.

confronta & contrasta

sostanziali. I calciatori verdeoro hanno il controllo di palla di Maradona, la velocità di Vierchowood e l'intesa di squadra del primo Milan di Sacchi, quelli di Malta o del Qatar (rispettivamente 63ffi e 64ffi) hanno il controllo di palla di Soda, la velocità di Ancelotti e la mira di Raducioiu. Scegliete il Brasile e farete una passeggiata, scegliete il Qatar e dovrete remare controcorrente a ogni partita e la vittoria nel torneo avrà tutto un altro sapore.

Dicevamo della facilità di entrare in partita. Molto dipende dalla flessibilità dei calciatori della vostra squadra che sono in grado di eseguire "gesti atletici" non indifferenti: in men che non si dica riuscirete a produrvi in cross degni di Lentini e i vostri compagni saranno pronti a colpire la palla al volo o con un pregevole colpo di testa. In *Kick Off* si possono assistere ad azioni da gol da urlo, ma anche *Striker* non scherza. I gol di testa, ad esempio, sono una bellezza: un classico è il centravanti che si avventa come un falco sul pallone dopo la respinta del portiere e lo mette in rete. I tiri e i passaggi sono altrettanto semplici e immediati e, a seconda del modo in cui sta viaggiando la palla, dell'altezza, della velocità e della potenza (determinata da quanto tenete premuto il pulsante), si ottiene una gamma di pallonetti, tiri a effetto e anche rovesciate.

Il controllo della palla in *Striker* è un misto tra il sistema di *KO* e quello a "palla calamitata al piede" (già ci immaginiamo i veterani di *Kick Off* storcere il naso). Stranamente, non è così pessimo come ci si potrebbe immaginare, anche perché la sua implementazione dipende molto dalla squadra avversaria. Se giocate contro il Qatar (e ridaje, ma che t'han fatto 'sti poveretti?, NdR), sarete in grado di attraversare il campo, da porta a porta, con la palla al piede; se giocate contro la Germania ve la porteranno via al primo contrasto. In un certo senso nel suo irrealismo è realistico: contro il vero Qatar chi non sarebbe in grado di attraversare tutto il campo palla al piede?

Il sistema usato per i calci di punizione, invece, è tanto semplice quanto geniale. Dalla palla parte una linea tratteggiata che si può indirizzare dove si vuole e allungare o accorciare a piacimento, determinando allo stesso tempo il tipo di tiro, se teso o morbido. Altrettanto buone sono le entrate in scivolata, anche se a volte risultano inavvertitamente in un fallo: comunque, i calciatori si rialzano immediatamente.

Forse l'unico vero difetto di *Striker* sono le dimensioni ridotte della finestra di gioco, ovviamente proporzionale alla grandezza degli sprite, che impedisce una chiara visione di gioco e quindi l'attuazione di schemi ragionati come avviene invece in *Sensible Soccer*. A difesa, si può dire che *Striker* sembra voler essere più un gioco arcade che una simulazione calcistica. E in quanto arcade è veramente divertente. Ben fatto, Rage! Seguiremo sicuramente con attenzione le prossime produzioni di questa nuova casa di Liverpool.

Riccardo "Franz" Albini

CHAMPIONSHIP OF EUROPE

Cosa ci si può aspettare da un nuovo gioco di calcio che tratta dell'imminente campionato d'Europa? Che sia divertente, giocabile e che permetta di fare tutto ciò che si vuole, dalle qualificazioni alla fase finale. L'ultimo titolo dell'Idea centra il bersaglio?

Andiamo con ordine. Chi ha buona memoria ricorderà quando si era parlato in anteprima di *Dribbling*, un gioco sul campionato di calcio italiano che prometteva di spopolare in quanto a gestione delle diverse squadre e dei singoli giocatori. Bene, nonostante il ritardo (avevamo scritto che doveva uscire in settembre, ma non avevamo scritto di che anno), ora una versione che sembra essere la figlia prematura di *Dribbling* arriva sul mercato affrontando l'impegno dei campionati europei.

Il gioco permette di gestire tutte le squadre che hanno partecipato alle qualificazioni dell'edizione che si svolgerà in Svezia quest'estate, c'è persino San Marino. Due giocatori potranno scegliere la loro squadra e aprirsi la strada verso il trono d'Europa, affrontando decine di incontri mozzafiato e avversari del calibro di Matthaus, Van Basten, Baggio e Papin. Messa così la cosa può anche sembrare invitante, ma qualcosa che non quadra c'è.

La grafica è decisamente carina con i piccoli calciatori che si muovono abbastanza bene lungo lo schermo, il vero problema rimane però la giocabilità. Non che il gioco non sia veloce, comunque meno veloce di *Kick Off*, questo per la gioia di chi vede il pluri premiato titolo della Anco più simile a un flipper che a una partita di calcio, ma il fatto è che manca di quei tocchi che sanno rendere un prodotto dedicato al calcio appassionante.

Non esistono le entrate in scivolata o qualsiasi altra cosa che permetta di fare un fallo volontario, nel caso si voglia fermare un giocatore lanciato a rete, i falli sembrano più casuali che altro. Non esistono gli effetti da dare alla palla, che si può muovere solo nelle otto direzioni standard, perciò o si è diretti verso la porta o niente. I giocatori possono esibirsi in rovesciate volanti, ma lo fanno talmente spesso che sembrano più acrobati che non calciatori. I valori delle squadre in campo sono piuttosto casuali, non credo che dopo due partite si sia così bravi da vincere 8 a 1 contro la Scozia utilizzando la compagine di San Marino. E inoltre a lungo andare si arriva subito a capire i modi, e non sono molti, per poter segnare senza troppa fatica. D'accordo, esiste la possibilità di giocare con un amico, ma solo con uno e non con tre o quattro che gestiscono altrettante squadre.

In questo schermo si può scegliere la formazione da schierare in campo

Una buona idea sono le zoomate sull'arbitro quando è richiesto il suo intervento.

La palla ha appena colpito la traversa e rimbalza in campo come se fosse una pallina da flipper.

Nel corso della partita i falli e i gol vengono interrotti da sequenze animate di buona fattura, ma che non fanno altro che dare fastidio, senza tener conto che le due sequenze, l'arbitro che redarguisce o ammonisce il giocatore autore del fallo e l'entrata in campo dei giocatori e l'esultanza dopo un gol sono sviluppate in due stili grafici differenti.

L'Idea assicura che i miglioramenti che verranno portati a questa versione, quando uscirà con il nome di *Dribbling* saranno enormi, speriamo che sia proprio così.

Giorgio Baratto

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato

Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

A SOLE L. 138.000

GIOCHI GAME BOY

Gioco	Prezzo
Addams Family	L. 59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L. 69.000
Alevator Action	L. 49.000
Altered Space	L. 59.000
Amazin Penguin	L. 59.000
Asteroids	L. 59.000
Atomic Punk	L. 59.000
Balloon Kid	L. 59.000
Barbie	L. 69.000
Baseball	L. 49.000
Batman Return	L. 59.000
Battle City	L. 49.000
Battle Unit	L. 59.000
Beetlejuice	L. 69.000
Blades of Steel	L. 69.000
Blaster Master Boy	L. 69.000
Bo Jackson	L. 79.000
Bomber Boy	L. 49.000
Boxle	L. 49.000
Bubble Bobble	L. 49.000
Bugs Bunny II	L. 58.000
Burger Time	L. 59.000
Cada	L. 49.000
Calcio	L. 49.000
Captain Tsubasa	L. 59.000
Castelvania II	L. 49.000
Castelvania II Japan	L. 49.000
Catrap	L. 49.000
Chase HQ	L. 49.000
Chessmaster	L. 58.000
Chibimaruko	L. 59.000
Choplifter	L. 49.000
Contra	L. 49.000
Crystal Quest	L. 59.000
Cyrad	L. 59.000
Daedalian Opus	L. 49.000
Day of Thunder	L. 59.000
Dead Heat Scramble	L. 59.000
Deadalianopus	L. 49.000
Dinoblaster	L. 49.000
Double Dragon II	L. 69.000
Dr. Mario	L. 59.000
Dragon's Eggs	L. 49.000
Dragon's Lair	L. 59.000
Duck Tales	L. 68.000
Exellent Adventure	L. 59.000
F1 Race	L. 39.000
F1 Spririt	L. 39.000
Faceball	L. 69.000
Fastest Lap	L. 59.000
Final Fantasy Adv.	L. 89.000
Final Fantasy Leg.	L. 79.000
Final Fantsy Leg. II	L. 89.000
Final Reverse	L. 49.000
Flipper	L. 49.000
Forified Zone	L. 59.000
Garms Gundam	L. 49.000
Gauntlet II	L. 69.000
Ghostbusters II	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Golf	L. 49.000
Gundam	L. 49.000
Hal Wrestling	L. 48.000
Heiankyalien	L. 49.000
Hook	L. 59.000
Hudson Hawk	L. 59.000
In Your Face	L. 59.000
Intersteller Assault	L. 69.000
Ishido	L. 39.000
Kick Off II	L. 69.000
Kung Fu Master	L. 58.000
Loopz	L. 59.000
Marble Madness	L. 59.000
Maru's Missions	L. 59.000
Megaman	L. 49.000
Megaman II	L. 69.000
Metroid II	L. 59.000
Mini Pull	L. 49.000
Monopoly	L. 58.000
Motocross Maniac	L. 49.000
Motocross	L. 49.000
Nascar	L. 69.000
Navy Seals	L. 59.000
Nemesis	L. 49.000
Nemesis II	L. 49.000
Palamedes	L. 49.000
Palla Prigioniera	L. 49.000
Paperboy	L. 59.000
Parodius	L. 49.000
Pin Ball	L. 69.000
Pipe Dream	L. 59.000
Popeye	L. 69.000
Prince of Persia	L. 58.000
Pro Soccer	L. 59.000
Puzzle Boy II	L. 49.000
Q-Bert	L. 59.000
Qix	L. 29.000
Quarth	L. 49.000
R.C. Proam	L. 59.000
Robo Cop II	L. 59.000
Rockman World	L. 49.000
Rogger Rabbit	L. 68.000
Rubble Saver II	L. 59.000
Sagaia	L. 49.000
Serpent	L. 48.000
Shanghai	L. 38.000
Snow Bros Japan	L. 49.000
Snow Brothers	L. 59.000
Solomon's Club	L. 59.000
Spot	L. 59.000
Star Treck	L. 58.000
Super Street Basket	L. 59.000
T.M.N.T. II	L. 58.000
Tasmania Story	L. 59.000
Tecmo Bowl	L. 69.000
Tennis	L. 48.000
Terminator II	L. 69.000
The Addams Family	L. 58.000
The Punisher	L. 59.000
The Simpson	L. 68.000
Tiny Toon	L. 59.000
Tom & Gerry	L. 69.000
Turtles II	L. 59.000
Ultraquarth	L. 49.000
Wacky Races	L. 59.000
Wonder Boy	L. 59.000
Wonder Boy II	L. 59.000
World Beach Volley	L. 49.000
WWF	L. 69.000
WWF Superstar	L. 59.000
WWF Wrestling	L. 58.000

ACCESSORI GAME BOY

Accessorio	Prezzo
Porta - Game Boy	L.18.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.35.000

OFFERTE del Mese

BASEBALL
L. 19.000

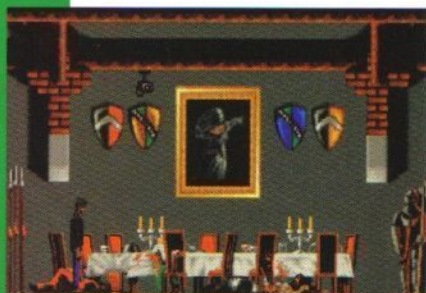
SUPER MARIO LAND
L. 48.000

SPECIALE GAME BOY

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

STRISCIA IL GIOCO

In queste pagine trovate delle recensioni rapide e concrete. Il fatto di comparire in Striscia il Gioco non significa che il gioco non sia di valore. In questa sezione troverete soprattutto le nuove versioni di giochi già recensiti. Una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se il gioco può entrare a far parte della vostra collezione.

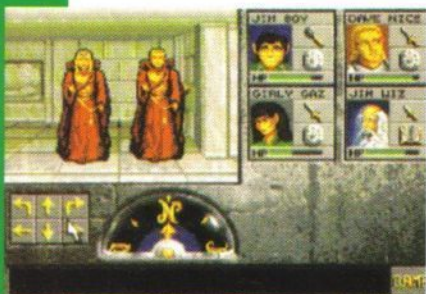
recensioni a cura di Alessandro Cattelan, Andrea Minini, Tiziano Toniutti, Vincenzo Beretta, e Alex Pasetto

764 PC

G	QI	A	FK
8	6	6	7

DYLAN DOG

Simulmondo, Pc (Nuova versione)
Quando mi giunse alle orecchie che la Simulmondo stava preparando un gioco su Dylan Dog mi si drizzarono i capelli (più per paura che per sorpresa). È ormai risaputo che gli adattamenti da film a videogiochi hanno sempre fatto scandalo per la loro scarsità. Così, secondo me, sarebbe stato anche nel caso della trasposizione di un fumetto e mi sbagliavo di poco. Infatti, anche se la trama non è niente male (riprende quella del fumetto n.5 "Gli uccisori"), il gioco viene rovinato da un realizzazione abbastanza scarsa (soprattutto per quanto riguarda la maneggevolezza del personaggio) e da uno svolgimento più che lineare. In cambio però, bisogna dire che la grafica è abbastanza curata e che le animazioni sono ottime (in certi punti mi ricordano i movimenti del protagonista di *Prince of Persia*).
Siete stati invitati a un party in un antico castello. Poco dopo il vostro arrivo quasi tutti gli invitati si trasformano in feroci maniaci assassini. Scoprite poi che questo fatto è dovuto a una sostanza misteriosa diluita nelle bevande che per fortuna non avete ingerito (per forza, Dylan è astemio!). Il vostro scopo è di riuscire a scappare da questa casa raccogliendo vari indizi, chiedendo aiuto a certe persone rimaste ancora sane di mente, ed evitando la folla di feroci assassini. Avete a vostra disposizione la vostra pistola (Per una volta non se la scorda!...Ed è anche carica!), ma potrete anche raccogliere vari oggetti nelle stanze che vi aiuteranno a procedere nel gioco.

925 AMIGA

G	QI	A	FK
8	8	7	9

EYE OF THE BEHOLDER II

SSI, Amiga.(Nuova versione)
La SSI, famosa per aver realizzato versioni computeristiche di giochi di ruolo e war games dall'ottimo contenuto ma dalla veste decisamente sciatta, ci stupisce con questo *EotB II* in formato Amiga. Il gioco è già da tempo apprezzato dagli utenti MS-DOS e una grossa attesa si era creata nell'ambiente dei commodorofili appassionati di GdR, con le dovute riserve riguardanti il numero dei colori e la velocità di caricamento dai dischetti. Devo ammettere di essere prevenuto nei confronti delle conversioni interstandard, soprattutto quando vengono affidate a procedure automatiche che si occupano di tutti gli aspetti, dal codice alla grafica e al sonoro, alla luce di risultati non del tutto soddisfacenti come alcune avventure della Sierra. Non è il caso di questo software che ci dimostra come 32 colori non sono affatto pochi, basta saperli usare, e testimonia ancora una volta la validità del coprocessore audio dell'Amiga; la dinamica di gioco rispecchia quella di Eye of the Beholder, con un'ampliata possibilità di interazione tra i personaggi che vengono più "responsabilizzati" rispetto al primo titolo. Scenari più vasti e più vari, campionario di nemici, mostruosi e non, ampliato e rinnovato, fedeltà alle farraginose regole di *Advanced Dungeons & Dragons* senza che questo influisca sul ritmo del gioco, ottima grafica, lodevole sonoro: questi gli ingredienti del successo di un titolo che certamente non mancherà nella ludoteche degli appassionati. Senza complessi.

925 PC

G	QI	A	FK
9	8	7	8

HEIMDALL

Core, PC, L. 49000 (Nuova versione)
Con delle barbe da far invidia agli ZZTop i Vichinghi della confezione di *Heimdall* si ripresentano a noi ignobili mortali (parla per te-NdR) accompagnati da una targhetta che impone "PC 286,386,EGA,VGA" e suggerisce Adlib, Roland, Soundblaster e gli ormai consueti joystick e mouse.
Se aguzzate la vista focalizzando l'etichetta saprete anche di aver bisogno di un hard disk, conditio sine qua non *Heimdall* potrete giocarlo solo quando camminerete a cinque centimetri da terra. Il gioco in sé non ha subito modifiche, è soltanto leggermente più veloce e corredato da una piacevole parte sonora (se avete la scheda, ma gli sbraiti dello speaker sono più sopportabili del solito, stavolta).
La caratterizzazione fumettistica dei personaggi è di prima qualità, sicuramente lontana da quella di Asterix e piacevolmente alternativa, mentre l'animazione si attesta generalmente su livelli altissimi. Non posso essere d'accordo con chi a suo tempo recensì la versione Amiga (Kvoto 925) sul fatto che l'atmosfera cartoonesca sminuisca la serietà del gioco, peraltro piuttosto complesso.
Anzi...è proprio questo l'elemento, inserito se si vuole in modo rischioso, a far risaltare la completezza e l'indiscutibile originalità del programma. *Heimdall* rappresenta anche sul PC una validissima alternativa ai giochi di ruolo più banali. La versione VGA è stupenda, quella EGA un po' meno, ma il gioco non cambia.

PERFORMANCE by G.P.

VIA IV NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE	L.	1.140.000
AMIGA 500	L.	650.000
AMIGA 500 PLUS	L.	690.000
AMIGA 600	L.	750.000
AMIGA 600 HD	L.	950.000
Drive Esterno per Amiga	L.	140.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L.	460.000
Modulatore per Amiga	L.	60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L.	60.000
Espansione 512K c / anti-ram	L.	65.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram	L.	70.000
Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L.	130.000
Espansione 1,5 Mb interna A 500	L.	190.000
Espansione 2 Mb interna A 500	L.	250.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L.	350.000
Scheda AT Once emulatore Amiga / PC 286	L.	410.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L.	690.000
Modem Amiga ... da	L.	275.000
Scanner per Amiga	L.	450.000
Digitalizzatore Amiga		Telefonare
Videogenlock Amiga	L.	450.000
Interfaccia Midi per Amiga	L.	35.000
Mouse Amiga	L.	59.000
Mouse Ottico Amiga	L.	90.000
Trackball Amiga	L.	95.000
Action Replay per Amiga	L.	169.000
Sinchro Expert Sprotettore / Copy Amiga	L.	45.000
Alimentatore Amiga	L.	98.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L.	15.000
Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L.	35.000
Kickstart 1.3	L.	85.000
Kickstart 2.0	L.	129.000
Kit 4 joystick per Amiga	L.	29.000

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L.	19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L.	29.000
Turbo Pedal	L.	49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L.	9.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L.	25.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L.	10.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L.	25.000
Joystick SWITTY JOY	L.	20.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L.	39.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L.	39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L.	25.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) ... da	L.	69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L.	25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L.	29.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro ... da	L.	19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE ... da	L.	19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L.	1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L.	1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L.	42.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L.	25.000
Kit Puliscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L.	15.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L.	3.500
GAME C.64 disco originali ... da	**L.**	**10.000**
GAME C.64 cassetta originali ... da	**L.**	**10.000**
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali ... da	**L.**	**20.000**
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali ... da	**L.**	**20.000**
GAME AMIGA originali ... da	**L.**	**15.000**
CARTUCCE GAME - BOY ... da	**L.**	**53.000**
MEGADRIVE - NINTENDO Ecc.		**Telefonare**

OFFERTE CONFIGURAZIONI PC

286 16 Mhz - 1 Mb

- 1 Drive $3^1/_2$ 1.44
- Scheda VGA
- Hard Disk 40 Mb
- Tastiera Italiana
- Monitor VGA Colore

L. 1.300.000

386 SX 25 Mhz - 2 Mb

- 1 Drive $3^1/_2$ 1.44
- 1 Drive $5^1/_4$ 1.2
- Scheda VGA 512 K
- Hard Disk 52 Mb
- Tastiera Italiana
- Monitor VGA Colore

L. 1.990.000

386 DX 40 cache 64 K - 4 Mb

- 1 Drive $3^1/_2$ 1.44
- 1 Drive $5^1/_4$ 1.2
- Scheda VGA Super 1 Mb
- Hard Disk 80 Mb
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 2.500.000

486 DX 33 Mhz - 4 Mb

- 1 Drive $3^1/_2$ 1.44
- 1 Drive $5^1/_4$ 1.2
- Scheda VGA Super 1Mb
- Hard Disk 105 Mb
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 2.990.000

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY

Articolo		Prezzo
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L.	1.950.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L.	3.200.000
Mother Board 386 16 -25 - 33 - 40 Mhz ... da	L.	290.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L.	450.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L.	530.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L.	990.000
Monitor VGA Monocromatico	L.	260.000
Stampante Olivetti b / n	L.	360.000
Stampante MPS 1550 colore	L.	400.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L.	450.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L.	795.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	130.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	180.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb ... da	L.	180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L.	110.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L.	240.000
Hard Disk 40 Mb	L.	330.000
Hard Disk 52 Mb	L.	390.000
Hard Disk 80 Mb	L.	550.000
Hard Disk 120 Mb	L.	690.000
Modem interno - esterno 2400 - 4800 - 9600 ... da	L.	230.000
Scanner PC	L.	295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L.	550.000
Mouse PC	L.	45.000
Mouse PC GM - 6000	L.	69.000
Mouse PC Ottico	L.	85.000
Trackball PC	L.	90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L.	390.000
Scheda Multi I / O AT	L.	35.000
Scheda parallela	L.	20.000
Scheda RS 232 Doppia	L.	29.000
Scheda joystick (2 porte)	L.	25.000
Coprocessori Matematici		Telefonare
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo		Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori		Telefonare
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC. ... da	L.	30.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini scrivete al nostro indirizzo oppure telefonate ai seguenti numeri: 02/6128240 - 66016401
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE VIDEOGAMES

STRISCIA IL GIOCO

875 PC
G 5 QI 9 A 6 FK 10

BATTLE ISLE

Blue Byte, Pc (Nuova versione)

Che tutti i possessori di PC si rallegrino, il wargame di riferimento per Amiga e' finalmente disponibile per il vostro adorato computer. Il tempo dei wargame oscuri e poco pratici da usare è finito: *Battle Isle* è qui! Il vostro obiettivo è molto semplice. Dovete distruggere il vostro nemico (il computer o un vostro amico) o impadronirvi del suo quartier generale per vincere la battaglia, e di conseguenza l'isola. Per giungere al vostro scopo avrete a vostra disposizione una ventina di armate (ognuna di esse ha ovviamente le sue caratteristiche specifiche - portata, capacità di spostamento, potenza di fuoco, ecc....) per ogni mappa, ma potrete trovarne altre conquistando certi bunker dove alcune unità sono ferme, pronte ad eseguire gli ordini del primo che le raggiungerà! Ogni combattimento è illustrato da magnifiche animazioni a tutto schermo dove si possono vedere esplodere le proprie unità e quelle del nemico. Tutto si decide tramite il mouse e i comandi sono di una semplicità estrema. Rispetto alla versione Amiga sono stati migliorati molti aspetti, come la grafica (VGA 256 colori!) e la rapidità del computer (infatti a volte rifletteva per qualche minuto). Ci sono 32 isole da conquistare nel gioco ed è già uscito un Data-disk per la versione Amiga che non dovrebbe farsi attendere per PC. Un piccolo particolare per concludere: *Battle Isle* mi sembra leggermente ispirato dal fantastico gioco *Nectaris* apparso qualche anno fa per PC Engine Nec (che era un ottimo prodotto). Da comprare assolutamente!

914 PC
G 9 QI 8 A 5 FK 8

J.N. GOLF & COURSE DESIGN

Accolade, PC

Gli amanti del golf possono dormire tra quattro guanciali di questi tempi. Sembra che tutte le più importanti società del settore abbiano deciso di fare a gara per pubblicare la migliore simulazione di questo sport affascinante.

La Accolade, con il suo *Jack Nicklaus*, sembra avere le carte in regola per primeggiare. Il programma vanta una superba grafica VGA a 256 colori, un sistema di gioco funzionale e leggermente più giocabile rispetto a *Links* (che considerava milioni di variabili e in cui occorreva parecchia pratica prima di riuscire a indirizzare la pallina più o meno nella direzione voluta) e, soprattutto, la possibilità di progettare i propri percorsi. Il manuale comprende una ricca guida a questa parte del programma, con consigli e trucchi che aiutano il giocatore a creare dal nulla un percorso impegnativo su cui fare giocare gli amici. La grafica (su un 286 a 16MHz) è sufficientemente veloce, anche se soffre dei momenti di pausa tipici di questo genere di simulazione quando il programma deve ridisegnare la visuale dal nuovo punto in cui è atterrata la pallina. Volendo fare un confronto, si può dire che *Links* è un gioco più completo e più adatto agli esperti, con la sua attenzione quasi spasmodica per i dettagli, mentre *Jack Nicklaus* è un titolo più adatto al giocatore casuale che desidera avvicinarsi alle simulazioni di questo sport senza traumi. Complessivamente, un ottimo programma.

875 PC
G 8 QI 8 A 5 FK 7

SHANGAI II

Activision, PC,

Questo antico solitario di origine cinese è stato riportato alla notorietà grazie agli home computer. I programmatori hanno infatti trovato le sue semplici meccaniche di gioco adatte ad essere implementate sulle macchine per il divertimento casalingo. L'Activision ci propone ora una seconda edizione riveduta e corretta in cui sono state aggiunte diverse opzioni interessanti. Innanzitutto si deve riconoscere ai programmatori una grande cura nel disegnare le varie mattonelle (per i pochi che non lo sapessero il gioco consiste nell'accoppiare mattonelle uguali disposte su una plancia), ciascuna è un piccolo capolavoro grafico e se si considera che sono presenti una decina di set di mattonelle differenti, non si può non rimanere impressionati dall'ottimo lavoro svolto.

Un'aggiunta simpatica all'edizione precedente è rappresentata dalle animazioni delle mattonelle che quando vengono eliminate hanno un ultimo guizzo di vita prima di abbandonare lo schermo.

Per tutti coloro che non conoscono le regole la Activision ha preparato un manuale abbastanza completo in cui viene discussa anche la storia del gioco. Tutto il programma è stato tradotto in italiano e anche abbastanza bene (per una volta!). In conclusione se non avete già acquistato la prima edizione del gioco, *Shangai II* si potrebbe rivelare un ottimo passatempo per trascorrere i pomeriggi piovosi del prossimo autunno, grazie anche all'opzione che vi permette di sfidare un vostro amico.

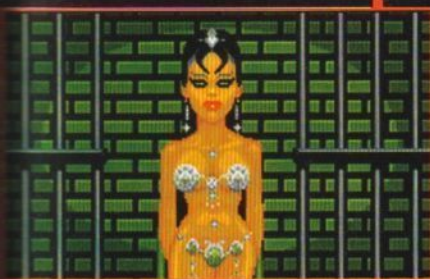
835 PC
G 8 QI 5 A 5 FK 7

1000 MIGLIA

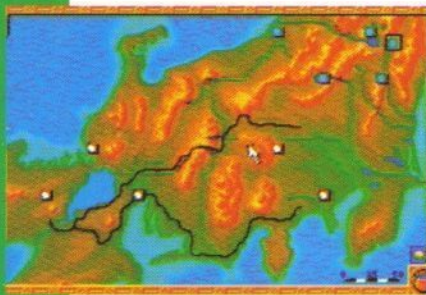
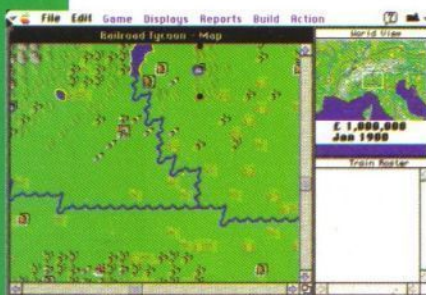
Simulmondo - PC (Nuova versione)

Scriviamo questa recensione con sentimenti contrastanti. L'originale *1000 Miglia* per Amiga era un discreto gioco di corse automobilistiche senza infamia e senza lode. I punti positivi erano un'azzeccata rievocazione dell'atmosfera dell'epoca unita a una giocabilità semplice ed immediata - anche se un po' monotona.

Ora, con l'uscita di questa versione per PC, *1000 Miglia* sembra avere fatto un grosso passo avanti. La fluidità della grafica 3D è impressionante, anche se il livello di dettaglio dei particolari è ancora piuttosto basso. Degli "effetti speciali" legati alle condizioni metereologiche, due sono degni di essere segnalati: la nebbia e la pioggia. Nel primo caso banchi di nebbia di varia densità appaiono e scompaiono confondendo il paesaggio in un grigiore ovattato; nel secondo rapide goccie di pioggia confondono la vista mentre il sole tramonta e una notte tetra e minacciosa cala sulla competizione. Purtroppo il titolo non risolve completamente i problemi di giocabilità, che rimane sostanzialmente monotona e ripetitiva. Inoltre la routine di gestione delle collisioni è lacunosa e capita molto spesso di andare a sbattere contro un'altra macchina solo per vederla scomparire. Complessivamente, però, 1000 Miglia dimostra che il livello di competenza dei programmatori italiani sta crescendo molto rapidamente. È un titolo simpatico e ricco di atmosfera. È confortante vedere come il software italiano si stia avvicinando sempre di più a livelli di qualità europei.

PARIGI-PIANETA BARGON
Un viaggio al limite dell'angoscia...
BARGON ATTACK
È un affare che scotta, ragazzi ! Stavo dando la caccia ad un assassino e mi sono imbattuto negli invasori !
I Bargoniani stanno **realmente** attaccando la terra per mezzo del gioco **Bargon Attack** : infatti quando sparate ad un Bargoniano sullo schermo, non fate altro che farlo materializzare **realmente** sulla terra. Allora forza ragazzi ! State all'erta e schierate i vostri joystick ! Come lo so ? Chiedetemi piuttosto come faccio a restare vivo !
Dove vado ? Su Bargon, a salvare la terra ! Si ! senza di me la terra è spacciata !
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.
COKTEL VISION
• Sequenze video (su PC, HD) • Voci digitalizzate
Disponibile su PC, PC HD, ST, Amiga e presto anche su PC CD-Rom, CDI, CDTV.

Esempio

STRISCIA IL GIOCO

905 AMIGA
G 7 QI 9 A 6 FK 8

MAD TV

Rainbow Arts, Amiga (Nuova versione)
Ormai sono pochi gli aspetti della vita reale che non siano stati simulati, più o meno efficacemente, sui nostri elaboratori, tanto che diventa sempre più difficile trovare titoli originali. *Mad TV* soddisfa i desideri repressi degli emuli di Berlusconi, non per quanto riguarda la presidenza del Milan, bensì per quanto riguarda la gestione delle reti televisive; in gara con altri due network, il vostro scopo è di sbaragliare la concorrenza a suon di audience e premi della critica, cercando di fare breccia così nel cuore della stupenda Betty Botterblom.
Il lavoro è meno facile di quanto si possa pensare e realizzare un palinsesto di un certo spessore richiede grossi sforzi sia sul lato "artistico" che su quello economico, quando i bilanci non vogliono saperne di quadrare. Spinosa anche la questione pubblicitaria: dagli spot derivano tutti gli introiti della nostra TV, d'altra parte il pubblico si innervosisce quando i "consigli per gli acquisti" sono troppo numerosi o negli orari sbagliati.
Il software è molto piacevole visivamente, forse più della versione MS-DOS limitata dai 16 colori della EGA, nonostante questo aspetto non sia di fondamentale importanza in una simulazione; purtroppo la staticità di alcune schermate poco si addice al dinamismo dell'ambiente televisivo e il commento sonoro raggiunge a stento la sufficienza. L'interfaccia utente, semplice ma funzionale, è uno dei punti di forza del gioco che sicuramente saprà appassionarvi.

803 AMIGA
G 5 QI 8 A 5 FK 7

SAMURAI

Impressions, AMIGA
Lords of the Rising Sun fu uno dei primi successi della Cinemaware. Era un titolo molto controverso, che a suo tempo raccolse numerose critiche ma che senza dubbio rappresentò un termine di paragone nella categoria dei giochi strategici di ambientazione orientale e non.
Samurai, della Impressions, riprende lo stesso tema arricchendolo con una giocabilità più ricca e complessa. Il Giappone del 16mo secolo è una landa divisa e insanguinata. In mancanza di un forte potere centrale i Daimyo, ambiziosi signorotti locali, navigano tra guerre, alleanze e tradimenti nel tentativo di espandere i loro possedimenti. La struttura del gioco è tipica, con una mappa del Giappone di dimensioni insolitamente vaste sulla quale si muovono gli eserciti degli avversari in lotta e mappe dei campi di battaglia generate di volta in volta dal computer. Le battaglie sono ricche di opzioni - molto più che in *Lords of the Rising Sun*, ma anche per questo leggermente meno giocabili Il gioco presenta una componente economica non molto complessa da gestire ma che rappresenta un grattacapo in più per l'aspirante Shogun. Pur non essendo strettamente un wargame, *Samurai* si rivolge più agli appassionati di giochi di strategia - caratteristica sottolineata anche dalla mancanza di sottogiochi arcade e da un livello grafico mediamente non molto alto. Azzeccata, anche se un po' macchinosa, la versione per due giocatori.. Interessante il saggio sulla cultura giapponese contenuto nel manuale.

527 PC
G 6 QI 2 A 4 FK 4

TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Gremlin, PC (Nuova Versione)
Bleaaahhh! Come hanno fatto quelli della Gremlin, nell'epoca in cui i principali concorrenti sono *Lotus Turbo Esprit Challenge* e *Grand Prix*, a tirar fuori un gioco del genere (un altro dei tanti misteri della vita!). Va beh che è la conversione di un gioco uscito su Amiga... ma tanto tempo fa! Insomma, questo programma vi metterà alla guida di una Toyota Celica (no, questa volta niente Ferrari o Lamborghini!) su tre dei più importanti percorsi mondiali di rally, tutti situati in luoghi diversi (Inghilterra, Messico e Finlandia), dove potrete far valere la vostra abilità di pilota. All'inizio, potrete scegliere se allenarvi su un determinato percorso oppure se partecipare alla Coppa del Mondo. In quest'ultimo caso potrete, prima della partenza, guardarvi la mappa del percorso e segnarvi le curve più pericolose.
Sono disponibili anche altre opzioni per salvare o riprendere una partita in corso. Per quanto riguarda la giocabilità, vedrete la corsa da dietro il volante (alla *Test Drive*), ma l'animazione è piuttosto scadente, anche se si può notare lo sforzo dei programmatori nell'implementare certe colline in 3D (che non servono assolutamente a niente!!!) e dei dettagli molto carini sui bordi, come alberi e segnaletica.
La guida del veicolo è piuttosto difficile e appena andrete un po' forte l'uscita di strada sarà inevitabile. Per di più, appena toccherete uno dei bordi la velocità della vostra macchina verrà quasi instantaneamente dimezzata. Se esistesse un dio per i recensori, lo pregherei di non darmi più recensioni del genere da fare! Un gioco da dimenticare!

943 MACINTOSH
G 7 QI 9 A 5 FK 9

RAILROAD TYCOON

Microprose, Macintosh (Nuova versione)
Sid Meier, il geniale programmatore della Microprose è arrivato anche sul Macintosh. Il suo fantastico simulatore ferroviario che ha fatto impazzire gli utenti MS DOS e Amiga di mezzo mondo può essere giocato anche sui Mac del vostro ufficio. Il gioco, come molti di voi sapranno, consiste nel costruire un impero ferroviario in cui le diverse linee siano organizzate nel miglior modo possibile. Se qualcuno di voi ha qualcosa da recriminare riguardo alla funzionalità delle F.S. non c'è un'occasione migliore per dimostrare come potrebbero funzionare le cose se fossero gestite da una persona in gamba (voi!).
Il gioco è una vera sfida per i cervelli fini, tenere sotto controllo gli orari di un intero sistema ferroviario non è impresa facile ma vi garantiamo che il gioco vi catturerà talmente che non riuscirete a spegnere i vostri computer nemmeno per la pausa del pranzo. Una miriade di opzioni sarà a vostra disposizione per controllare tutti gli aspetti dello sviluppo del vostro impero, niente viene lasciato al caso, il vostro successo dipenderà solo da voi.
L'implementazione sul Macintosh è praticamente perfetta e consente di giocare *Railroad Tycoon* con quasi tutte le configurazioni hardware, compresa un'opzione per gustarsi il gioco nello splendore dei 256 colori. Consigliamo il gioco agli appassionati di giochi strategici ma anche a chi vuole utilizzare il suo Mac per qualcosa di diverso dalle solite interminabili ore lavorative.

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 70.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 290.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV

L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 949.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 739.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.900.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC

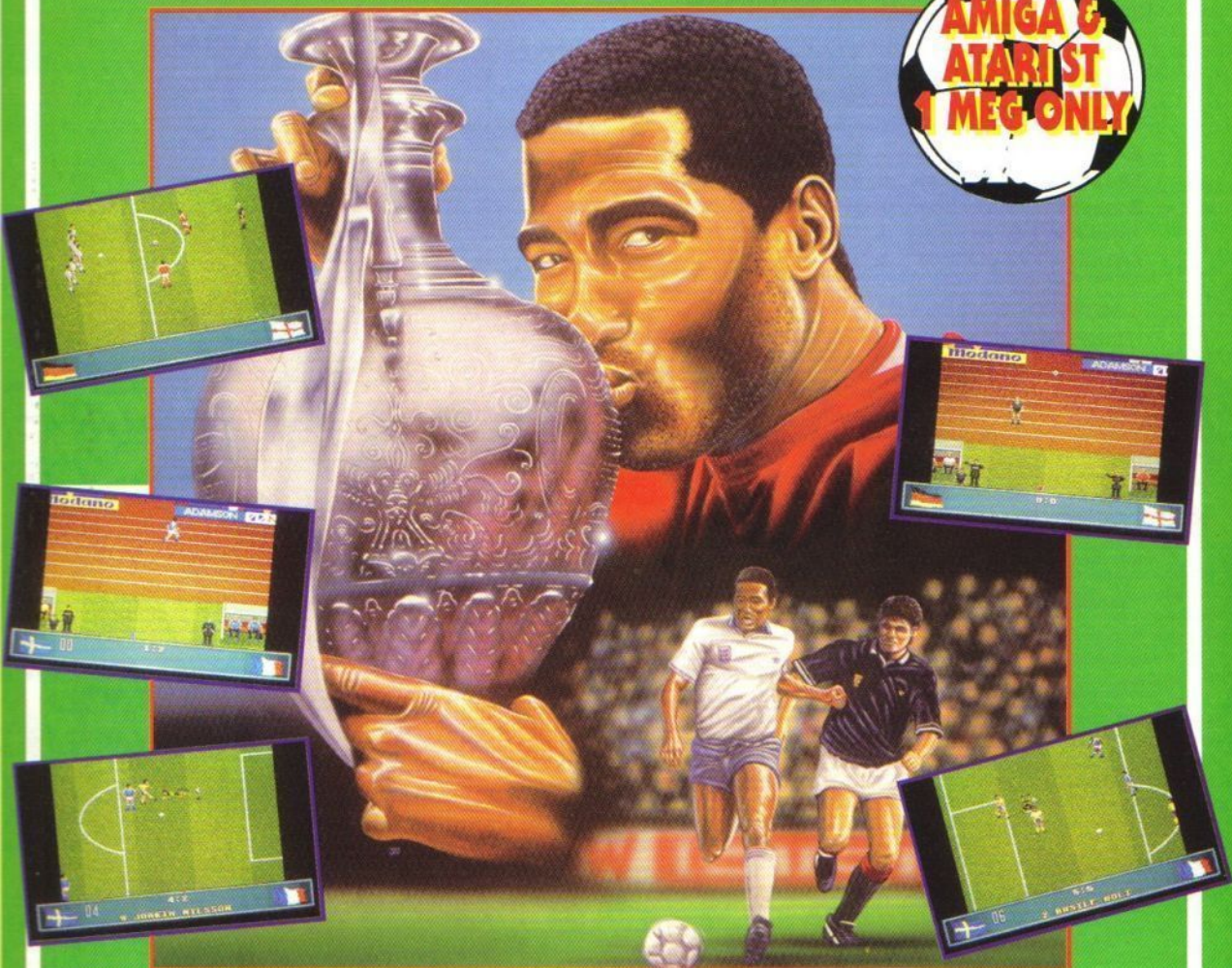
SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

CONSOLE

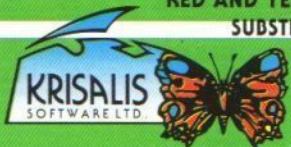
MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
PC ENGINE
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

THE NEXT GENERATION IN FOOTBALL SIMULATIONS FROM KRISALIS

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL, BRINGS THE WORLD FAMOUS TWICE FOOTBALLER OF THE YEAR TO YOUR COMPUTER IN THIS ACTION PACKED ARCADE SIMULATION OF THE EUROPEAN CHAMPIONSHIPS. GAME FEATURES: DIVING HEADERS, PENALTY SHOOT-OUTS, PLAYERS HEAD FOLLOWS THE BALL, IN-GAME RANDOM WEATHER CONDITIONS (AMIGA ONLY), GAME RUNS AT ARCADE SPEED, OVER 100K OF STEREO SOUND EFFECTS (AMIGA ONLY), FREE KICK SET PIECE DESIGNER WHICH ALLOWS THE PLAYER TO BUILD DEFENSIVE WALLS AND COMPLEXED FREE KICK ROUTINES, ANIMATED CROWDS (AMIGA ONLY), WILL ACCEPT SOME CONSOLE JOYPADS GIVING TWO INDEPENDENT BUTTON CONTROL, ACTION REPLAYS, RED AND YELLOW CARDS, AFTERTOUCH, SUBSTITUTIONS, NAME OF PLAYER ON THE BALL. THE GAME ALLOWS YOU TO CONTROL JOHN BARNES OR THE NEAREST PLAYER TO THE BALL.

KRISALIS SOFTWARE LTD.

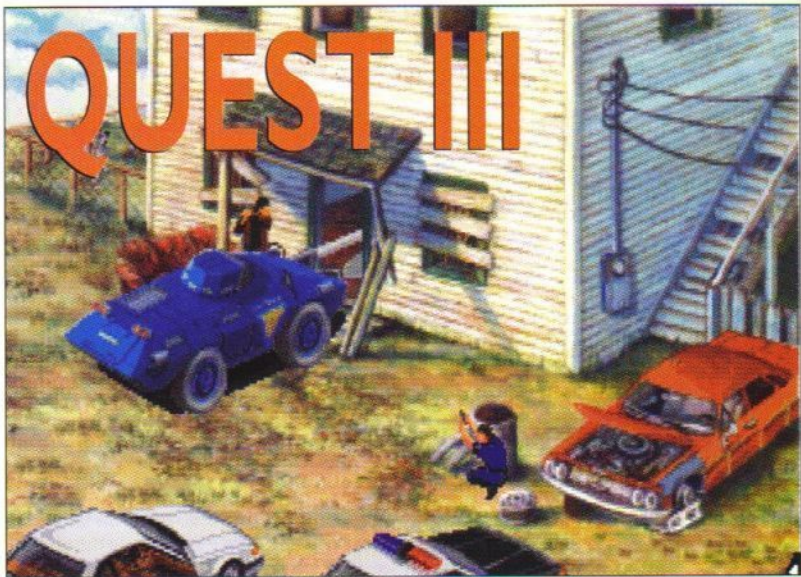
SOFTEL DISTRIBUZIONE

 TEQUE HOUSE, MASONS YARD, DOWNS ROW, MOORGATE, ROTHERHAM, S60 2HD. TEL: 0709 37229

Questo mese Paolo "Caos" Paglianti si è dedicato a fondo a quattro giochi. Ha scritto per voi le soluzioni complete di *Police Quest 3* e *Cruise for a Corpse*. Il pelandrone ha iniziato anche le soluzioni di *The Immortal* e *Shadowlands*. Il mese prossimo la continuazione. Se finite un gioco, scoprite una password o trovate una gabola spedite il tutto a K-TNT, via Aosta 2, 20155, Milano o inviate un fax allo 02-33104726 o via modem alla Bbs (02-55302337) allo 02/33104726. Non dimenticatevi che per insulti e richieste d'aiuto Paolo "The Big" Paglianti risponde al telefono tutti i venerdì - non festivi - dalle 18 alle 19 (02-33100413)

POLICE QUEST III

Grazie al tempestivo aiuto del Sgt. MAURITIUS di Lucca (che sembra finire le avventure prima ancora che vengano programmate!) Kappa presenta la soluzione del terzo episodio della saga poliziesca della Sierra. Mi raccomando: nervi saldi, dita sul grill..., ehm, mouse, e salvataggi frequenti per non dover concludere le indagini prematuramente!

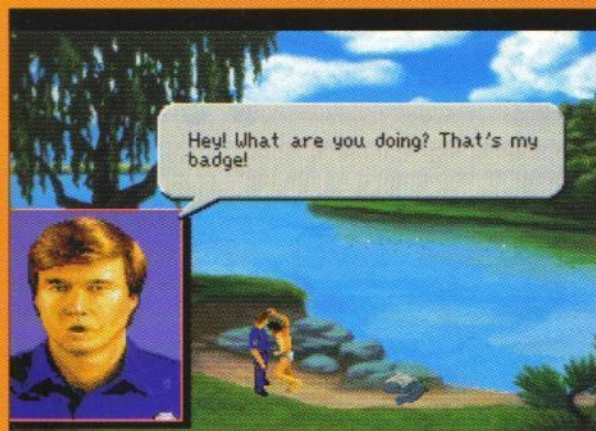
GIORNO 1

Arrivati alla Stazione di Polizia, entrate nel vostro ufficio e leggete la nota che trovate nell'IN\OUT sulla scrivania (uno non fa in tempo a entrare che già gli trovano una bella grana!). Uscite ed andate nella Briefing Room (aula) che si trova nell'ala destra del palazzo. Cliccate sulla lavagnetta attaccata al "pulpito" ed istruite i colleghi. Tornate all'ufficio e parlate più volte con Morales: dovrete essere "sustained" al termine. Quindi recatevi al primo piano e cercate il vostro armadietto. Inserita la combinazione (776 - ma non ditela in giro, che poi mi fanno gli scherzi!), prendete quello che trovate dentro. Visto che la lampada è scarica (colpa della crisi energetica, penso...), cercate le pile nel ripostiglio di fronte e approfittatene per prendere anche dei razzi da segnalazione. Ritornate in ufficio e leggete anche la nuova nota nel cestino IN/OUT. Arrivate fino al terzo piano e chiedete la tessera magnetica al capotecnico. Ascoltate quello che vi dice, e avrete un'informazione necessaria per continuare felicemente l'avventura. Tornate al vostro computer e dateci un'occhiata (dov'è che ho messo *Tetris*?), almeno finché la radio non vi richiama in servizio attivo. Scendete a prendere la macchina di servizio e recatevi ad Aspen Falls. Parlate con i presenti e poi andate a destra verso il fiume. Avvicinatevi al pazzo e, dopo il suo assalto, perquisite i suoi vestiti. Prendete le chiavi e tiratele nel fiume (tiè! Così impari!). Armatevi di manganello e spolverategli il cranio per schiarirgli le idee appena tenta di avvicinarsi. Ammanettatelo e, perquisendolo, troverete un coltello (ma che bella gente si trova nel parco!). Portatelo alla macchina e tornate alla Stazione. Prima di entrare in prigione mettete la pistola nel casellario, altrimenti vi multano! Consegnate il coltello e i documenti al secondino, e sbattete in cella il pazzo. Inserite il giusto codice (05150) e, prima di uscire, riprendetevi le manette e la pistola.

Adesso tornate al vostro compito di pattuglia. Verrete mandati sull'Highway 41. Arrivati da Morales, parlate sia con lei che con la tizia in auto. Visto che non potete arrestarla, firmate solo la testimonianza. Continuate il giro di pattuglia, mantenendovi rigorosamente a 55 Mph, e, se vedete delle auto che si comportano stranamente, leggete la targa prima di bloccarle: una è di un poliziotto antidroga in servizio, che dovrete lasciare andare in pace. Invece le altre fermatele! Accendete la sirena e posizionatevi dietro di loro per farle accostare. Segnatevi l'ora dell'infrazione appena scendete dall'auto. NON passate dal lato della strada per andare dal guidatore, ma girate dal guardrail, e poi parlate all'autista. Non fatevi ingannare dai soliti giri di parole: vanno multati tutti! Prendete la patente e rientrate nella "Pantera". Inserite la patente nel computer e cliccate su FORM 900: i dati importanti sono ora e codice dell'infrazione (22349 eccesso di velocità e 21654 eccesso di... lentezza). Il resto è automatico.

Consegnate la multa e poi andatevene. L'ubriaco è un caso a parte: dopo averlo fermato, fatto scendere e "testato" sul campo (avevo appena lavato i pantaloni, accidenti!) dovrete arrestarlo. Ammanettatelo, perquisitelo e portatelo in prigione. Lasciate come al solito la pistola nel casellario e, una volta dentro, smanettatelo e fategli un vero test antialcool usando la macchinetta. Fategli vuotare le tasche e spingetelo in cella. Inserite il codice (23152), uscite, riprendetevi la pistola e correte al centro commerciale (Mall) dove vi hanno chiamato. Riprendetevi dalla brutta sorpresa e prendete la catenina che Marie stringe nella mano. Dopo le brutte ore passate all'ospedale, tornerete sul luogo del delitto. Usate la lampada per dare un'occhiata sotto la macchina di Marie. Troverete una stella di bronzo militare con un numero di serie. Al giornalista potrete rispondere male (tanto non è un reporter di Kappa!), ma accettate il biglietto da visita, che potrebbe servirvi. Quindi andate a nanna, perché la giornata è stata una di quelle terribili anche per un duro come voi (!).

GIORNO 2

Lavatevi e vestitevi, prendete il carillon in alto nell'armadio e andate al lavoro ('sti poliziotti USA: entrano in servizio alle 13... mah!). Nel vostro ufficio saprete che vi attendono alla squadra omicidi. Par-

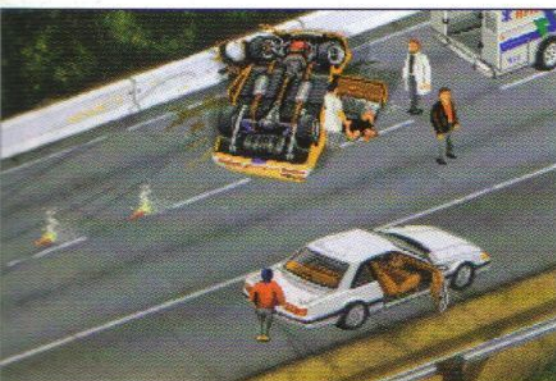
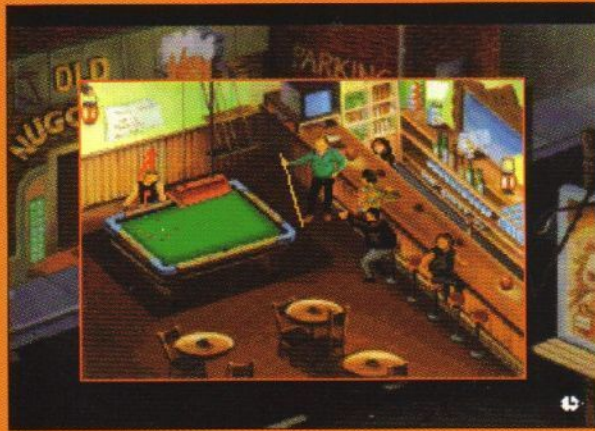
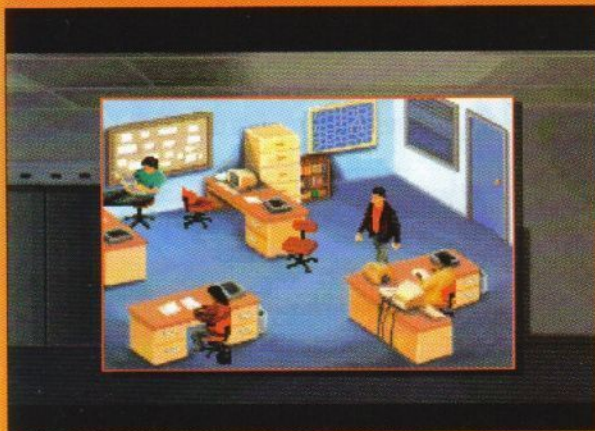
late con il capitano e segnatevi i numeri che vi indica. Usate il computer e inserite il numero di serie della stella in "SERIAL #".
Con il numero di caso che avete ricevuto, più gli altri che il capitano vi ha dato prima, avrete un panorama completo della situazione (magie dell'informatica!). Segnatevi per bene i luoghi dei delitti. Parlate anche con l'altro poliziotto che è immerso nella lettura, e poi telefonate al giornalista incontrato al Mall. Scendete al piano terra e lasciate la stella e la catenina trovate all'inventario, usando come numero di caso quello di Marie: 199144.
Prendete l'auto bianca (siete in borghese...) e andate all'ospedale. Comprate una rosa dal fioraio e chiedete al desk in che camera è Marie. Salite e date sia la rosa che il carillon a Marie che darà qualche segno di vita. Baciatela ed uscite. A casa, che è tardi e la mamma vi aspetta!

GIORNO 3

Nel vostro nuovo ufficio troverete una nota: recatevi dove è indicato e troverete un probabile testimone. Salite le scale e scuotete il tipo che sta dormendo sotto i giornali. Presentatevi come poliziotto, altrimenti non sarete ascoltato. Legate il carrello al tubo con le manette per farvi seguire e guidate fino alla Stazione di Polizia. Date a Carla il pranzo trovato sulla scrivania accanto e accendete il computer, scegliendo TOOLS e poi DRAWING. Seguite le indicazioni della donna per ricostruire il viso del colpevole, poi SEARCHate nell'archivio.
Ringraziate Carla e riaccompagnatela a "casa", riprendendovi così anche le manette. Serata libera e pernottamento in casa.

GIORNO 4

In ufficio troverete una nota: andate dal tecnico al terzo piano e prendete il trasmettitore dal cassetto del tecnico. Scendete a terra e, nell'auto di servizio, prendete il "Calibration chart" che si trova nel cassetto. Andate al Tribunale con l'altra auto. Rispondete alle domande e, se avrete segnato sulla multa il giusto orario e consegnerete la "chart" all'avvocato vincerete la causa. A questo punto, usciti dalla corte, Morales vi dovrebbe chiedere di portarla al Mall per telefonare (queste telefonate puzzano più di una puzzola in metropolitana nell'ora di punta... qui gatta ci cova!). Scendendo si dimenticherà (finalmente!) la borsa. Dato che siete dei galantuomini, date un'occhiata nella borsa, prendete la chiave e correte dal ferramenta lì accanto per copiarla. Pagate, ritornate in macchina e rimettete tutto a posto.
Vi chiameranno improvvisamente per un omicidio: recatevi di volata sul luogo indicato. Scendete, aprite il baule e prendete tutto quello che trovate nella valigetta. Avvicinatevi al corpo e perquisitelo: troverete dei documenti. Cliccateci il notebook sopra, e poi scopritegli il petto. Cliccate il notebook sul pentacolo. Poi usate gli stecchini (l'ho visto fare in un film...) sulle unghie del cadavere. Andate verso l'auto e guardatela. Con il raschietto grattate la vernice sospetta. Rimettete tutto nel baule (meno i campioni presi) e ripartite per la Stazione di Polizia. Leggete la nota nel vostro ufficio, quindi al vostro computer create un nuovo file; andate poi a catalogare le prove al piano terra sotto nuovo numero. Recatevi all'ospedale da Marie: vedrete che nella scheda personale ai piedi del letto è indicata una quantità di liquido della fleboclisi diverso da quella in uso. Chiamate l'infermiera e fateglielo notare (pensate che non mi fido neanche del dentista...). Baciate Marie e poi tornate a dormire il sonno del giusto.

GIORNO 5

Arrivati in ufficio, parlate con il vostro collega, accendete il computer e leggete l'avviso. Avvertite il centralino con il telefono di dare l'allarme BOL (a tutte le auto...). Riaccendete il computer e recatevi nella sezione con la mappa della città: PLOTtate tutte le locazioni degli omicidi e poi, nell'ordine in cui sono stati commessi uniteli con delle linee. Vedrete formarsi un pentacolo incompleto. Completate il disegno (se non siete precisi dovrete rifarlo alcune volte) e il computer noterà che avete scoperto un legame tra gli omicidi (odio queste baracche: tu fai tutto il lavoro, e poi si prendono tutta la gloria!). Segnatevi il luogo del previsto delitto e poi andate dallo psicologo nell'ala destra del palazzo; leggete il profilo di Morales (ho per collega un mostro!).
Prendete la macchina e rispondete alla chiamata al Saloon. Esaminate l'auto parcheggiata e poi, come avete già fatto in precedenza, prendete un campione di vernice dalla carrozzeria. Piazzate il trasmettitore spia sotto l'auto ed entrate a parlare con gli avventori. Noterete che il giocatore di biliardo attende il compagno: preparate il ferro da stiro...
Quando il tipo entra guardatelo e scoprirete che si tratta dell'uomo che cercate! Non fatevi prendere dal panico, ma tenetevi pronti. Vi sparerà un paio di confetti calibro 45, ma se sarete veloci, risponderete al fuoco in tempo e lo vedrete fuggire.
Seguitelo, anche grazie al trasmettitore, sull'Highway 41. Vista la velocità del fuggitivo, vi troverete presto davanti ad un incidente abbastanza sanguinolento... Uscite dall'auto, prendete i razzi da segnalazione e sistemateli sulla strada, poi avvicinatevi con cautela al guidatore. Dato che il tipo ormai è buono per l'obitorio, prendete la chiavi dal cruscotto ed aprite il baule. Cinque pacchi di coca

(non cola, proprio coca e basta!) cadranno a terra e nonostante il vostro interesse, Morales vorrà occuparsene personalmente... (altro che UNA puzzola, qui ce ne è un esercito!) parlate con il coroner e rientrate alla Stazione. In ufficio aprite il cassetto di Morales con la copia delle chiavi (visto che siete proprio dei galantuomini!) e prendete nota del numero nel cassetto. Richiudete ed andate a catalogare le prove al piano terra, sotto uno degli ultimi due numeri di caso (199144 o 199145). Poi non scordatevi di passare da Marie all'ospedale: un bacetto e a nanna!

GIORNO 6

Recatevi in ufficio e parlate a Morales. Appena esce andate subito negli spogliatoi e, per allontanare l'inserviente, create un "diversivo" (eh eh eh!). Entrate in uno dei gabinetti, prendete la carta igienica e sistematela nel water, tirando poi la classica catena... Uscite dagli spogliatoi e avvertite l'inserviente (mi piacciono i diversivi ben riusciti!).
Andate nella sezione femminile e cercate l'armadietto di Morales. Usate la combinazione trovata nel cassetto e, sorpresa sorpresa, vedrete della cocaina, trafugata da quella dell'incidente sull'autostrada (c'era qualcosa di sospetto in lei, ma forse l'ho già detto?). Cliccate il notebook sulla coca e tornate a fare rapporto al tenente. Saprete anche che il coroner vi sta cercando. Correte da lui (quando un coroner mi chiama, faccio le corna e poi corro!) e senza farvi spaventare dall'ambientino tetro iniziate ad esaminare i cadaveri nei frigoriferi (girerete il mondo, dicevano all'Accademia). Troverete quello di quel, ehm, fetente figlio di un topo, ecc, ecc, che si è divertito a pugnalare vostra moglie; quando entra il becchino (qui ci vuole una collezione di talismani!), prendete ed esaminate il ritaglio, ricordatevi di prendere la busta sul tavolo, e rientrate in auto.
Date pure un'occhiata al contenuto della busta: un anello, un libro, insomma, cosette interessanti... Correte all'ospedale e visitate Marie. Dategli la catenina che avete trovato nella busta e riprendete servizio. Seguite le indicazioni del centralino e recatevi sul luogo dell'incendio (e io che volevo bermi un bel caffè di quelli che piacciono a noi duri). Attendete che i pompieri spengano il fuoco, poi prendete dal baule il solito armamentario. Entrate, esaminate tutto per bene e prendete la foto bruciacchiata che si trova sul pavimento. Nel guardarla si scoprono interessanti indizi: che Jessie Bains, il vostro mortale nemico, ha un fratello e che adesso sapete dove abita! Nell'altra stanza grattate via un po' della roba (bleah!) spiaccicata sul pavimento. Quindi potrete uscire e recarvi al Mall, presso l'ufficio arruolamento, dove mostrerete la foto del tizio in mimetica al sergente. Il graduato vi stamperà sull'istante il record di Michael Bains, fratello "buono" del vecchio Jessie. Tornate alla Stazione e portate il tutto allo strizzacervelli che (miracolo!) vi potrà indicare quasi anche il colore dei calzini di quel tipo: potenza della psicoanalisi (in realtà erano cugini, ma questo il programma non lo dice, eh eh eh!). Tornate alla macchina e volate fino all'indirizzo della fotografia, dove troverete oltre ad un botolo piuttosto fastidioso (cagnetto, vieni qui da papà, che ti do un biscottino... AHIAA!), una bella porta blindata. Risparmiatevi la spalla, lasciate stare le scale e visitate il giudice al Tribunale per avere un mandato. Date al giudice il libro, la foto e il ritaglio del giornale e prendete il mandato. Ritornate alla casa blindata e vi accorgerete che con il mandato potrete farci poco. Fatevi coraggio e tornate dal giudice per chiedere un ulteriore aiuto: potrete disporre di un mezzo blindato (però intero, ah, ah, ah, battuta da poliziotti "duri"). Approfittatene per catalogare le prove residue (libro, anello, ritaglio, ecc.) alla Stazione di Polizia, per fare qualche puntino in più. Ritornate di nuovo alla casa e impugnate la vostra fedele Beretta calibro 9. Piazzatevi accanto alla porta ed attendete che il blindato bussi gentilmente all'uscio... Entrate a pistola spianata e state pronti ad aprire qualche presa d'aria nel cranio del tizio che si avvicina da dietro il divano! L'altro si arrenderà sull'istante, dopo aver visto il aver visto il cervello dell'amico sparso per tutta la casa... Ammanettatelo e consegnatelo all'agente che arriva. Cercate poi sotto i cuscini del divano e prendete il telecomando. Lasciate perdere la CNN e premete il tasto 8 per aprire un pannello segreto dietro il caminetto! Rispianate la pistola ed entrate con cautela. Sul tavolo vedrete parecchia coca (neanche questa è coca-cola), ma non distraetevi: dietro i bidoni si è appostato un cattivaccio e appena girerete le spalle salterà fuori per farvi secco! Salutatelo con un paio di biglietti calibro 9 e fategli raggiungere gli antenati. Morales entrerà nella stanza per accertarsi dello stato di "salute" del tipo, ma... SORPRESA! Anche lei faceva parte della banda (ma va! Non l'avrei mai detto!). Cercherà di spaventarvi con la pistola, ma da veri "duri" aspettate il provvidenziale intervento di un agente. Quindi non dovrete far altro che godervi il finale in perfetto stile USA!

DISTRIBUTORE UFFICIALE DEI PRODOTTI VORTEX

NEWEL srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

GOLDEN GATE L. 990.000

EMULATORE 386SX AT PER A2000/A3000

VORTEX presenta un nuovo emulatore 80386SX AT per AMIGA 2000 e AMIGA 3000.

La concezione della scheda permette di lavorare contemporaneamente con il sistema DOS e AMIGA. L'emulatore lavora completamente in Multitasking. Sotto il sistema DOS la Golden Gate controlla gli slot dedicati al processore 386SX. WINDOWS 3 lavora in Protected Mode e 386 Mode. Inoltre sono utilizzabili schede grafiche VGA, controller LAN, Hard Disk ed espansioni di memoria. La scheda, costruita con tecnologia SMT, monta il processore 386SX con clock a 25 Mhz, 512 Ram in emulazione e possibilità di espansione da 1 a 16 Mb con Simm standard da 1 Mb o 4 Mb. La memoria massima disponibile è di 16,5 Mb . È integrato uno spazio per il coprocessore matematico 80387SX e un controller opzionale 82077A per floppy da $3^1/_2$ - $5^1/_4$ fino a 2.88 Mb. Si possono collegare drive interni come drive esterni. La Golden Gate supporta i contoller Hard Disk della Commodore. Come emulazione video sono disponibili: CGA con 16 colori, Hercules, Olivetti e Toshiba T3100come anche EGA (640 x350) e VGA (640 x 480) monocromatici. Tramite un commutatore (Monitor Master) è possibile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di AMIGA.
Golden Gate supporta anche mouse, orologio, COM1/COM2 su seriale, LPT1 come parallela, la CMOS RAM e sonoro. L'emulatore si inserisce in uno slot PC dell' Amiga.

Dati Tecnici:

CPU	80386 SX a 25 Mhz di clock
NPU	80387 SX opzionale
RAM	512K Ram onboard. Espandibile fino a 16 Mb con Simm da 1Mb o 4Mb
CONTROLLER DRIVE	82077A opzionale per $3^1/_2$ - $5^1/_4$ nei formati 360 Kb - 720 Kb - 1.2 Mb - 1.44 Mb - 2.88 Mb.Senza controller viene emulato il formato 360/720 con i drive Amiga. Possibilità collegamento drive esterni
HARD DISK	Compatibilità con schede controller Commodore. Possibilità di partizionare un Hard Disk in modo Amiga per Dos. Interfaccia standard IDE per collegamento di Hard Disk IDE.
VIDEO	Come emulazioni video dispone: CGA con 16 colori Hercules, Olivetti e Toshiba così come EGA (640 x 350) e VGA (640 x 680) monocromatico. Supporta schede Flicker-Fixer. Tramite un commutatore (Monitor Master) è possi bile collegare un monitor Multiscan, così come una scheda ISA EGA/VGA e l'uscita video di Amiga.
MOUSE	Il mouse Amiga viene emulato come Microsoft Mouse sotto COM1 o COM2.
I/O	LPT1 come parallela, COM1- COM2 come seriale
OROLOGIO	PC/AT RTC onboard.

"CLONE MACHINE" A SOLE £ 79.000

Trasforma il tuo Amiga in un PC 286

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dei dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quind è di semplicissima installazione. Novità: non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. Riproduce esclusivamente programmi originali, per copie di sicurezza ed uso strettamente personale!!!. È in grado di copiare anche i più impossibili come "Dragon's Lair". Gratuita qualsiasi prova!! Non potete non avere questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in Italiano.

NUOVA VERSIONE

ATONCE L. 299.000
ATONCE PLUS L. 449.000

NUOVI EMULATORI PER AMIGA 500 - 500 PLUS - 2000

ORA CON NUOVO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO!

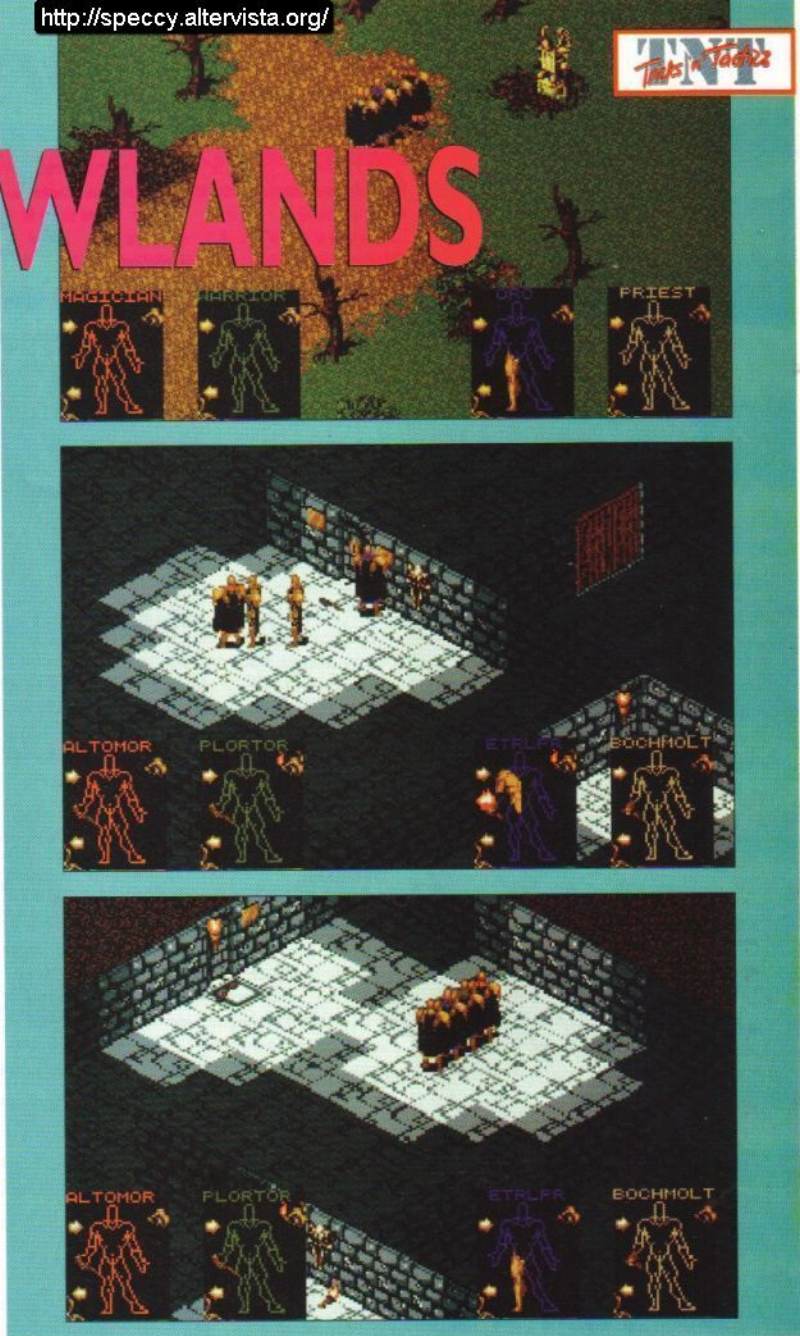
SHADOWLANDS

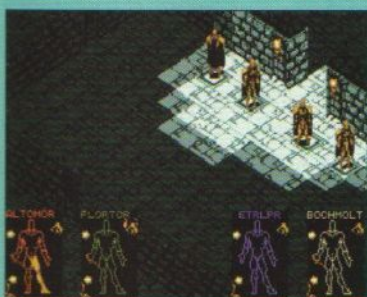
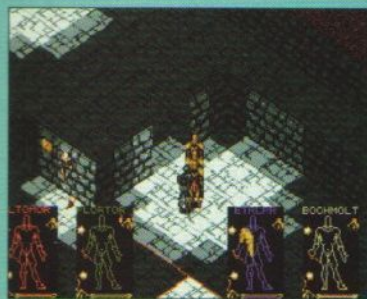
Le "Terre Oscure" custodiscono molti segreti ma K, come al solito, arriva là dove nessuno è arrivato prima. Seguite questa completissima soluzione per riuscire a raggiungere e distruggere l'OverLord!
N.B.: Se un personaggio muore, non lasciate indietro il suo corpo, perché, seguendo le migliori tradizioni fantasy, potrete farlo rivivere; inoltre in molti punti dell'avventura avrete bisogno di quattro personaggi per aprire porte o far sparire muri. Prendete tutte le torce, spegnetele e mettetele da parte. Inoltre, quando trovate una fontana, dissetate tutti i membri del gruppo.

LIVELLO 1

Raccogliete tutti i bastoni, tutte le mele, e l'Arco (lo troverete nell'angolo in alto a destra). Seguite il sentiero fino all'entrata del primo Dungeon, massacrando pure tutti i corvacci che trovate.

LIVELLO 2

Inizia l'avventura! Raccogliete, oltre alle numerose torce, le tre monete d'argento e superate la prima porta, azionando la leva. Lì intorno dovreste trovare un bastone, un po' di cibo e una ampolla d'acqua. Raggiungete il primo Scheletro e eliminatelo (vi conviene attaccarlo tutti assieme - non è molto sportivo, ma è efficace!).
Riempite d'acqua l'ampolla del vostro ex-nemico e abbeverate tutto il gruppo. Raccogliete una terza ampolla inserendo le monete d'argento nella fessura del muro. Dovrete trovare un pulsante nascosto sul muro, e premerlo. Prendete quindi la pozione di Forza e aprite la porta con la chiave.
Per aprire la porta, lasciate una torcia accesa davanti al gargoyle (è una specie di fotocellula fantasy). A questo punto dovrete posizionare un oggetto qualsiasi (un bastone va benissimo, una torcia consumata ancora meglio) sulla pedana per poter entrare nella stanza successiva.
Incontrerete uno Scheletro: eliminatelo e raccogliete il forziere e la chiave. Superate l'angolo e lasciate un altro peso sulla pedana. Aperta la porta, entrate e cercate di evitare lo Scheletro. Quindi azionate le due leve ai lati della porta, prendete le mele che si trovano in fondo al corridoio ed entrate nella stanza. Se sarete abbastanza abili, potrete evitare lo Scheletro, altrimenti dovrete sconfiggerlo; quindi dovrete posizionare un personaggio su ogni pedana, in modo da aprire la porta (se uno dei vostri personaggi ha già raggiunto gli antenati, potete mettere sopra la pedana il suo cadavere). Nella stanza successiva, sulla destra della porta piccola, c'è un interruttore segreto (ha l'aspetto di un mattone sbalzato in fuori). Entrate nella stanza e prendete lo Scroll of Light (occhio a non cadere nelle botole!). Eventualmente menate l'ennesimo Scheletro e poi uscite. Seguite il corridoio a sinistra, prendete la chiave che è lì ad aspettarvi vicino ad una fontana (se volete, potete bere) e aprite la doppia porta. Fate a pezzi gli scheletri che incontrate (in tutto sono tre), prendete il forziere e scendete le scale.

LIVELLO 3

Prendete la chiave, comprate il Light Spell, azionate la leva e superate la porta. Azionate la leva contrassegnata dall'iscrizione "Pull" (ma davvero?, NdR) e entrate con un solo personaggio nel teletrasportatore. Prendete la chiave che si trova nell'angolo e fatevi una bevutina (alla salute, NdR). Azionate l'interruttore nell'angolo più lontano e lasciate la stanza passando dal teletrasportatore.
Aprite la porta con la chiave appena trovata, ma non azionate la leva (quella indicata dal cartello: "Do not pull", per intenderci!). Fate bere gli altri personaggi e prendete il cibo. Lanciate qualcosa oltre la botola centrale sulla pedana, in modo da far sparire la botola stessa. Spegnete TUTTE le luci (per evitare la trappola) e prendete il forziere dall'alcova utilizzando lo spellbook e la chiave. Per uscire dalla stanza, utilizzate la chiave per aprire la grata, posizionate un paio di personaggi davanti alla leva anteriore, e gli altri due davanti alla leva posteriore. Questi ultimi verranno trasportati nella stanza adiacente - lasciateli lì!

Superate la porta appena aperta con i primi due personaggi e prendete il forziere. Passate sull'interruttore a peso e tornate indietro per liberare gli altri personaggi. Massacrate lo Scheletro, che ha la chiave necessaria per uscire, e riformate il gruppo.

Eliminate entrambi gli Scheletri e premete il pulsante segreto per aprire la porta successiva.

Prendete lo scudo e superate il gargoyle immersi nelle tenebre (se accendete una torcia, sono guai!). Lanciate una fireball sopra le due botole che troverete, in modo da attivare il teletrasportatore all'estremità del corridoio. Le due botole scompariranno e potrete passare tranquillamente e aprire la grata seguente. Liberatevi della Valkyria con una fireball ben assestata e comprate un oggetto (vi consigliamo il terzo forziere). Superate la porta lasciando qualcosa sull'interruttore a pressione. Siete arrivati in una locazione molto importante: infatti potete ricaricare qualsiasi oggetto sull'altare (oppure uno dei vostri personaggi che è stato particolarmente sfortunato...).

Rifornitevi di acqua e azionate la leva: per uscire dalla stanza dovrete azionare le altre due leve. Superate le Valkyrie e raccogliete l'oro. Aprite la porta successiva o girate a destra e posizionate i personaggi davanti al cartello con sopra scritto "Says Nothing, Reveals much" per far sparire un muro segreto, e trovare un forziere extra. Azionate le leve per aprire la doppia porta. Per arrivare al livello 4, dovrete far passare un personaggio dalle scale di destra, e gli altri tre per quelle di sinistra.

LIVELLO 4

Siete arrivati nelle Prigioni! "Che bellezza", direte voi...

Beh, con il personaggio rimasto solo soletto, raggiungete la fontana (che sembra essere un vicolo cieco). Con gli altri tre avvicinatevi al pulsante segrete nascosto tra la seconda e la terza torcia (non curatevi delle pedane). Premendo il pulsante, potrete ricongiungere nuovamente il party. Wow!

Seguite il corridoio, ma evitate l'ultima pedana, che vi porterebbe all'inizio del corridoio. Leggete con TUTTI i personaggi il cartello "This message is for everyone". Spendete pure le monete rimaste e prendete il forziere (attenzione, perché ci mette qualche secondo prima di apparire).

Quindi posizionate tre dei vostri personaggi sulle altrettante pedane - i tre verranno rapiti, ma non preoccupatevi, potrete recuperarli dopo! Prima di continuare, date un'occhiata per vedere dove sono finiti, anche perché uno dovrà fare a pezzi il suo mostruoso compagno di cella. Inoltre state attenti ai topi (bleah!) e raccogliete il cibo, prendendo la chiave e aprendo la cella indicata dal cartello "Bread and Water".

Passate ora al personaggio libero: prendete la chiave che è apparsa, aprite la porta a sinistra e prendete lo spell WaterBall. Fatevi la solita bevutina e seguite il corridoio. Superate la prima apertura sulla destra e eliminate con il Waterball Spell il Fire Demon. Ucciso anche questo mostro, si aprirà una delle celle, e potrete riunirvi ad uno dei vostri compagni. Quindi lasciate la stanza ritornando sui vostri passi, ma girate a sinistra e girate attorno alla grata. Azionate la leva e entrate nella stanza. La stessa leva aziona anche un teletrasportatore che funziona solo per poco tempo: lanciate qualche oggetto nel teletrasportatore, in modo da farli arrivare su una pedana che chiude alcuni trabocchetti. Riprendetevi quindi gli oggetti e azionate una seconda leva, in modo da liberare il secondo personaggio prigioniero.

Uscite e, arrivati al corridoio, girate verso sinistra; arrivati al bivio, girate di nuovo a sinistra, azionate la leva e affrontate il Minotauro. Prendete il forziere che contiene una chiave e qualche moneta. Questa chiave apre l'ultima cella - ricordatevi di prendere anche la chiave che si trova in questa cella, o son dolori! Uscite dalla stanza e andate verso destra, aprite la porta con la chiave trovata nella cella e potrete entrare nella stanza successiva, che è una specie di refettorio. Azionate la leva che si trova nell'angolo della stanza, in modo da aprire la porta, comprate un po' di cibo e prendete il forziere. Mi raccomando, prima di uscire, fatevi una bella bevuta!

Entrate quindi nella Stanza delle Leve: eliminato il Minotauro, azionate le leve 1, 2 e 3 (NON la 4, perché fa entrare nella stanza dei mostri). Prendete la chiave (ci mette un po' prima di apparire!) e utilizzatela per aprire la porta per la stanza successiva, da dove potrete scendere verso il quinto livello.

LIVELLO 5

Aprite la porta con la leva e entrate solo con un Guerriero. Le fotocellule lo rileveranno, e apriranno le porte che bloccano dei mostri: fateli a pezzi, cercando di combatterne uno per volta. Inoltre fate attenzione ai Fire Demon, perché se passano davanti alle fotocellule, le azioneranno di nuovo, con l'allegro risultato di creare altri mostri.

Proprio uno dei Fire Demon ha con sé la chiave per uscire. Una volta ucciso, prendete la chiave e passate anche con il resto del gruppo. Spendete tranquillamente le monete rimastevi e utilizzate (se vi serve) l'Altare. Quindi lasciate un oggetto sulla pedana e entrate nel teletrasportatore: spegnete tutte le luci e fiondatevi nel secondo teletrasportatore. Quindi arriverete alla stanza chiamata "One Each": entrate con un personaggio per volta nel corridoio, squartate lo Scheletro e prendete la chiave.

Per superare felicemente anche questa sezione, utilizzate questa combinazione:

- Chiave 1 -> Lock 4
- Chiave 2 -> Lock 3
- Chiave 3 -> Lock 2
- Chiave 4 -> Lock 1

Potrete utilizzare le leve per liberare i personaggi vicini - non avrete bisogno di tutte e quattro le chiavi per proseguire!

Per superare i successivi due corridoi, dividete il vostro party in due paia di avventurieri. Per proseguire, dovrete chiudere con un paio il trabocchetto che blocca gli altri due, e viceversa.

Riunitevi alla fine dei corridoi e superate la grata. Iniziate il "Mystery Tour" e prendete con ciascun personaggio, una delle seguenti chiavi:

A) Illuminate entrambe le fotocellule, ma fate attenzione a non illuminare la fotocellula nascosta vicino alla porta, che crea ex-novo uno scheletro. Quindi prendete la chiave.

B) Prendete la chiave e spegnete tutte le torce, prima di uscire.

C) Prendete il forziere, fracassate lo Scheletro, e lasciate tutti gli oggetti vicino alla scritta "Please Give Generously". Non potrete riprendervi gli oggetti, almeno per il momento! Li ritroverete subito dopo.

D) Prendete il forziere. Lanciate una fireball nella direzione della freccia (logico, no?) e verrete warpati verso l'uscita.

Utilizzate le tre chiavi per aprire la porta e apprestatevi a scendere verso il sesto livello.

NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	139.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000
Rockgen Plus	L.	449.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

Super Video Digitizer L. 380.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

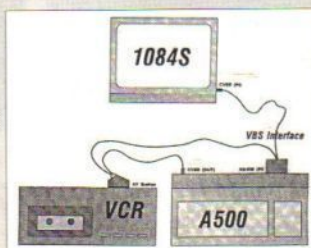
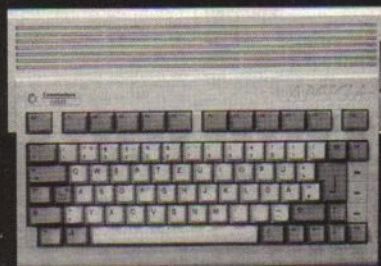
Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

Amiga Scanner	L.	270.000
Digitalizzatore Video "VIDEON 3.1" per Amiga	L.	499.000
Interfaccia Midi In - out - truh	L.	39.000
Interfaccia Midi Professionale	L.	69.000
Modem 300/1200/2400 Baud Hayes Comp.	L.	199.000
Controller 2091 Commodore Espandibile 2 Mb RAM - SCSI/Turbo	L.	275.000

Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 199.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!

AMIGA 600 !!!

Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Super Sound Amiga L. 79.000
Digitalizzatore Audio stereofonico amatoriale di ridotte dimensioni per un ingombro minimo. Compatibile con il Software AudioMaster II.

Sound Master + AudioMaster IV L. 199.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

IMMORTAL

Grazie a Paolo, tutti i lettori potranno aspirare all'immortalità della EA. Quindi armatevi di *Robe*, *Staff* e *Dagger*, e scendete nei primi quattro livelli di Immortal. I successivi quattro i troverete sul prossimo Kappa.

I CODICI

Beh, i codici ve li diamo subito; attenti a cosa inserite, perché potreste trovarvi con - 980 punti ferita...
Livello 2 - "757fc10006f70"
Livello 3 - "6e1ec21000e10"
Livello 4 - "465fa31001eb0"
Livello 5 - "d4bfd41000eb0
Livello 6 - "bcfef51010a41"
Livello 7 - "6b10fb1010ac1"
Livello 8 - "e590d710178c1

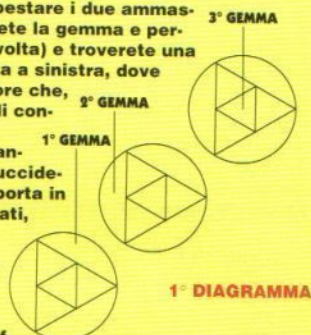
LIVELLO 1 - C'era una volta

Uscite dalla stanza ed andate a salvare l'uomo attaccato dal folletto; riceverete dall'uomo la chiave per aprire il baule; apritelo e prendete tutto quello che trovate all'interno. Per evitare che il secondo folletto vi segua e vi attacchi, rientrate nella stanza in cui avete iniziato il gioco, riuscite, e andate subito a destra. Perquisite il cadavere e prendete tutto quello che trovate. Proseguite verso destra ed superate la porta; qui utilizzate le palle di fuoco per uccidere il folletto, perquisite il suo corpo e prendete tutto. Soprattutto non dimenticate l'oro che si trova vicino al cadavere! Ora tornate indietro ed entrate nell'altra stanza. Fate molta attenzione perché la stanza è piena di botole a pressione che fanno scattare dei dardi. Per evitare di fare indigestione di aghi, seguite il Diagramma 1. Guardando la mappa, noterete che la stanza disegnata (quella più piccola) è identica a quella in cui vi trovate; i puntini rossi sono delle trappole, quindi evitatele ed entrate nell'altra stanza. Appena entrati noterete che le due torce nella stanza sono spente. Per accenderle dovete posizionarvi vicino alla torcia e sparate una palla di fuoco (se vi mettete nella posizione giusta, le due torce si accendono in un colpo solo). Grazie alla luce delle torce, potrete vedere due ombre sul pavimento, che dovrete accuratamente evitare. Controllando la mappa per evitare i numerosi trabocchetti, prendete l'amuleto e il charm, dopodiché filatevela alla svelta. Andate sulla paglia per farvi un bel pisolino e recuperare un po' di energie. Dopo il sonnellino, andate vicino al raggio di luce e usate l'amuleto, che rifletterà la luce sulla gemma e aprirà una botola. N.B. per scendere nella botola posizionatevi bene sulla scala altrimenti farete un bel volo.

2° DIAGRAMMA

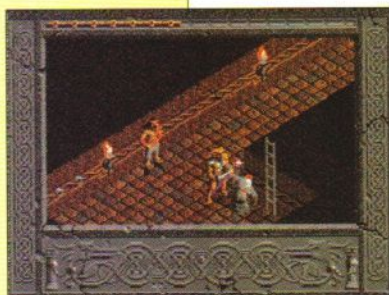
LIVELLO 2 - Will'O'Wisp

Fate attenzione a non calpestare i due ammassi gelatinosi, quindi prendete la gemma e perquisite le ossa (una sola volta) e troverete una spada. Passate per la porta a sinistra, dove troverete un anziano signore che, almeno per ora, si rifiuta di consegnarvi la gemma in suo possesso. Proseguite andando nella porta di sinistra, uccidete il troll ed entrate nella porta in alto a destra. Appena entrati, lanciate il charm per non avere fastidi dagli spiriti; quindi andate a destra dal mercante e comprate l'olio (per far scendere il prezzo, rifiutate la prima offerta). Andate a destra e in alto e prendete la pietra (si trova nell'angolino a sinistra), poi entrate nella porta di ferro e uccidete la guardia di destra; quindi perquisite il cadavere (non andate troppo vicino alla seconda guardia) e prendete il *dust of complaisance*, uscite di nuovo dalla stessa porta e rientrate nella porta di legno. Percorrete tutto il corridoio fino ad ritornare dalla seconda guardia e fatevi inseguire ripercorrendo di nuovo in senso opposto il corridoio. Uscite dalla porta e rientrate in quella vicina di ferro. Il folletto, che non è molto furbo, dovrebbe essersi bloccato nel corridoio. Entrate nella porta dove erano a guardia i due folletti, dove troverete il Re dei folletti, in compagnia di due guardie: uccidete la guardia che vi attacca, quindi spostatevi sul mucchio di terra (facendo attenzione a non farvi attaccare dalla seconda) e utilizzate la sacca con le spore. Subito dopo lasciate la stanza e aspettate circa 5 o 6 secondi prima di rientrarvi; le spore -se sono state posizionate bene sulla terra - avranno fatto nascere dei funghi avvelenati che eliminano la guardia, ma non il Re. Avvicinatevi a Sua Altezza e dategli l'acqua che vi chiede. Il Re saprà essere molto riconoscente, dandovi delle informazioni e una chiave. Tornate dall'uomo anziano che ha la gemma e andategli vicino. Si rifiuterà ancora di consegnarvi la gemma, quindi utilizzate la *dust of complaisance* su di lui e avrete la gemma. Riposatevi sulla paglia (se ne avete bisogno) ed entrate nella porta in basso (ora avete la chiave); utilizzate l'olio per non farvi sciogliere dagli ammassi gelatinosi, posate a terra la pietra e aspettate che le gelatine ci passino sopra trasformando la pietra in una gemma; prendetela e usatela nella porta in fondo. In questa stanza troverete tre cerchi uguali, dentro cui vedrete due triangoli e quattro fori (tre intorno e uno al centro). Per terminare il livello dovrete posizionare le gemme nel modo giusto per far aprire una botola: la sequenza corretta è indicata nel Diagramma 2. Se avrete fatto tutto giusto si aprirà una botola.

3° GEMMA
2° GEMMA
1° GEMMA

1° DIAGRAMMA

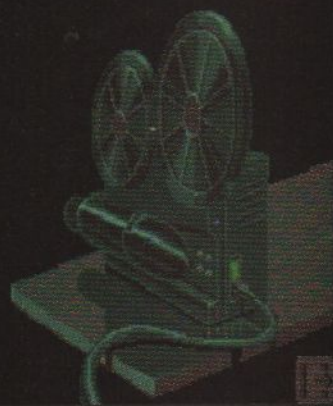
LIVELLO 3 ANELLO DI PROTEO

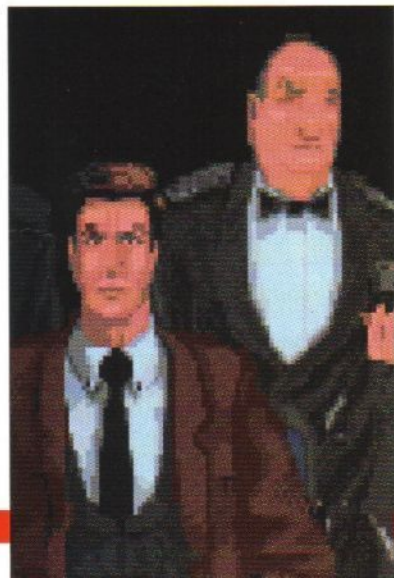
Scendete passando per la scala di sinistra, andate a sinistra, aprite il baule e prendete tutto che trovate. Lanciate una fireball per uccidere il troll, perquisite il cadavere e raccogliete il pugnale. Risalite la scala e prendete quella a fianco. Avvicinatevi ai due folletti che stanno combattendo e, sempre con una Fireball eliminate quello di sinistra (che poi è uno sporchissimo troll), perquisite il cadavere e prendete l'anello di Proteo, ma non la bottiglia. Scendete passando per la scala, e utilizzate subito l'anello, trasformandovi così in un folletto, in modo da gabbare la guardia che si trova vicino al baule (però non passategli troppo vicino altrimenti vi scopre). Aprite il baule e prendete tutto. Ritrasformatevi in mago e ritornate nella stanza dove avevate trovato il primo baule ed superate la porta. In questa stanza ritroverete il Re dei Folletti che, ancora riconoscente per avergli dato l'acqua, vi avverte dei pericoli che vi attendono e vi permette di passare. Salite la scala e, dando un'occhiata al pavimento di questa stanza, vedrete apparire delle punte a intervalli regolari; noterete anche che escono sempre dagli stessi punti - memorizzate bene le zone pericolose! Quindi prendete la gemma e scendete le scale. Incontrerete un troll: lanciategli addosso il pugnale e passerete indisturbati (i due troll se le daranno tra di loro). Superate quindi la porta di ferro, aspettate che i due troll si avvicinino a voi (ma non troppo) e utilizzate una bomba per immobilizzarli. Prendete la pozione che si trova per terra e superate la porta; lanciate un'altra una bomba per immobilizzare il troll e, se avete abbastanza punti ferita, dirigetevi verso il fascio di luce rossa, aspettate che sia diventato color porpora ed entrateci, usate velocemente la gemma e verrete teletrasportati dall'altra parte della grossa voragine (quella che avete visto all'inizio del livello); se però non avete molta energia, vi consigliamo di andare sulla paglia per riposarvi. Quando l'effetto della bomba soporifera sarà svanito, potrete o bere la pozione per diventare più forti e combattere il troll, oppure lanciare l'ultima bomba per tramortirlo di nuovo. Attenzione pero! Se il fascio di luce non si decide a diventare color porpora, dovrete per forza combattere. Una volta che finalmente sarete riusciti a teletrasportarvi, uscite immediatamente dal fascio di luce (altrimenti vi frigge) e scendete la scala.

3° DIAGRAMMA

LIVELLO 4 DOVE SI VIAGGIA SUL TAPPETO

Non farete neanche in tempo a scendere le scale che sarete attaccati da un troll; preoccupatevi solo di parare i suoi colpi, perché dietro alle sue spalle si trova il vostro "vecchio" amico che avete salvato nel primo livello, che vi saluterà piantandogli un coltello nella schiena. Parlandoci assieme, scoprirete che è molto pericoloso camminare nelle stanze successive, ma grazie al suo tappeto volante, potrete evitare le trappole. Andate verso destra ed entrate nella stanza, non fate neanche un passo, ma invece tirate fuori il tappeto; andate a sinistra (occhio, perché il tappeto è un po' difficile da controllare), cercando di evitare i tubi che emettono fiammate; raggiunta la porta, proseguite lungo il corridoio che si trova in basso a sinistra fino a quando non troverete degli vestiti; posizionando il puntino che si trova sotto al tappeto sopra i vestiti, troverete l'anello di Ana. Uscite passando dalla porta. Andate verso destra, sempre appollaiati sul vostro tappeto, cercando di rimanere al centro della stanza; troverete una stanza dove potrete riposarvi sulla paglia. Scendete le scale, e cercate di non farvi attaccare dai due troll; se proprio non ci riuscite, attaccate quello che stava combattendo contro lo gnomo (perché è quello più debole) e scendete subito per le scale. Qui troverete Ana, datele l'anello e scendete per la scala. Fate tre giri in senso orario intorno al cerchio e aprirete una botola dalla quale dovrete scendere. Amen.

CRUISE FOR A CORPSE

Di questi tempi non si può neanche fare una crociera che sul più bello spuntano cadaveri da tutte le parti. Per fortuna Cristiano Biglieri ha scoperto l'origine del misfatto...
La soluzione è per la versione in "italiano" (si fa per dire...), e anche se a volte potrà sembrare incomprensibile (avete mai aperto un salvataggio?), giocando capirete cosa dovrete fare (ah, è una cassaforte!).

Appena inizia l'avventura (e vi siete ripresi dalla botta in testa) prendete il pezzo di carta vicino al portacenere. Spiegatelo e leggetelo (08:00-08:10). Ora andate al bar e mostrate il pezzo di carta al barman, che dopo un discorsetto vi da un messale che Padre Fabiani aveva dimenticato la sera prima (08:10-08:20); apritelo e, sorpresa, al suo interno troverete una lettera del vescovo: prendetela e leggetela.
Andate nella stanza accanto, e troverete Tom. Parlate con lui (quando dovete parlare con i personaggi, chiedetegli sempre tutto!) (08:20-08:30).
Andate nella camera di Padre Fabiani, aprite la valigia nera che si trova sotto il comodino, e scoprirete che è un giocatore di professione (di quelli che si trovano nei saloon intenti a spennare i polli con le carte truccate!) (08:30-08:40).
Date anche un'occhiata al letto di Dick (sulla destra) e, sotto le lenzuola, troverete un'orsacchiotto (che bello, è come il mio). Uscite e andate sul ponte superiore, dove troverete Suzanne; interrogatela e chiedetele tutto, e, anche se non vi fornirà nuove informazioni, guadagnerete qualche minuto in più (08:40-08:50).
Quindi andate in sala da pranzo, e consegnerete automaticamente il messale a Padre Fabiani mentre si sta abbuffando. Grazie alla seguente conversazione, il tempo aumenta di altri dieci minuti (08:50-09:00).
Ritornate nella sala fumatori e parlate di nuovo con Tom (chiedetegli sopratutto del vizio di Fabiani e dell'amicizia del Padre con Suzanne) (09:00-09:10).
Andate sul ponte superiore e parlate con Suzanne della Lettera del Vescovo e delle preoccupazioni di Fabiani.
Continuate le vostre investigazioni andando sul ponte principale (la prua sinistra) e aprendo la porta della stanza di Daphne, capiterete nel mezzo di una piacevole discussione fra innamorati. Parlate con Julio, chiedendogli tutte le notizie possibili su Suzanne (09:10-09:30).
Andate al bar e parlate con Suzanne, che adesso vi dirà qualcosa di più (09:30-09:40). Andate quindi in sala fumatori e prendete il foglio di carta sotto la poltrona (quella dove era seduto Tom), (09:40-09:50).
Raggiungete la camera di Tom e discutete con lui di Julio e dell'alcolismo di Suzanne. Tornate nella stanza dell'ispettore e chiacchierate un po' con Julio, soprattutto sulle difficoltà economiche di Tom. Andate di nuovo in sala da pranzo e parlate di nuovo con Padre Fabiani (09:50-10:00). A questo punto, tornando nella cabina dell'ispettore, troverete una chiave sul tappeto (10:00-10:10).
Quindi fate un salto nell'ufficio di Niklos e aprite la serratura della scrivania con la chiave appena trovata. Prendete la lettera di ringraziamento e leggetela (10:10-10:20), aprite il portagioielli ed esaminate la chiusura (vicino all'estremità destra), e troverete le iniziali "R J" (10:20-10:30).
Andate in sala da pranzo, aprite il cassetto, esaminatelo, e troverete degli inviti al fidanzamento, prendeteli (10:30-10:40) e leggeteli. Raggiungete Tom nella sua stanza e interrogatelo a proposito degli inviti; poi, appena usciti dalla stanza, proseguite verso la poppa di sinistra (senza usare la mappa) e beccherete Tom e Rebecca abbracciati (peggio di Dallas! 11:40-11:50).
Proseguite verso la stanza di Padre Fabiani, ma prima di entrare bussate, altrimenti non vi fa entrare (con le buone maniere si ottiene tutto!). Parlategli quindi di Fabiani e del Campanile (10:50-11:00).
Andate in lavanderia e cercate nel cesto degli ospiti (quello contenente meno vestiti) e troverete l'accappatoio di Daphne; frugando nelle tasche troverete una collana, apritela ed esaminatela (11:00-11:10). Cercate quell'ubriacona di Suzanne (al bar, naturalmente!) e mentre lei si annaffia l'ugola, parlatele della ristrutturazione del Campanile, della raccolta benefica del Padre, del rapporto tra Rebecca e Tom e della collana (11:20-11:40).
Raggiungete l'ingresso posteriore e discutete con Dick della relazione tra Tom e Rebecca e del loro complotto

(11:20-11:40).
Andate nella cabina del maggiordomo e parlate con Hector (quando si ferma). Interrogatelo su tutto e poi ritornate da quella spugna di Suzanne; essendo questa completamente sbronza, potrete perquisire con calma la sua stanza. Nel guardaroba di sinistra troverete un beauty-case, in cui c'è una ricetta medica, che dovrete prendere e leggere (11:40-11:50).
Tornate nella cabina dell'ispettore e parlate con Julio del rapporto tra Agnes e Daphne. Fate quindi una capatina al bar, e prendete il bicchiere e la bottiglia di whisky (11:50-12:00).
Cercate quindi Suzanne sul ponte superiore: anche se si è ripresa dalla sbornia, non ha molta voglia di parlare con voi. Ma basta servirle un bel bicchierino di whisky e improvvisamente le verrà voglia di parlare (12:00-12:10): interrogatela sugli affari e l'ambizione di Tom, sulla ricetta medica e la malattia di Agnes (12:10-12:20).
Quindi tornate nella cabina di FABIANI (come prima, bussate prima di entrare) e chiedetegli di Agnes e del suo rapporto di amicizia con Suzanne. Raggiungete la sala fumatori e parlate con Tom di Agnes, della sua malattia, della sua degenza a casa di Niklos e del suo testamento. Ritornati svelti come un lampo da Fabiani, chiedetegli del testamento di Agnes e di suo figlio (di Agnes, non del Padre!) e beccatevi il flashback (12:20-12:30).
Andate sul ponte principale (poppa sinistra) e guardate attraverso l'oblò nella stanza di REBECCA: vedrete Tom e Rebecca che discutono animatamente sull'eredità (ormai ereditata) di Dick (12:30-12:40). Quindi recatevi nella stanza di Suzanne, aprite l'armadio (vicino allo specchio), e cercate nel bucato: troverete una busta con all'interno dei ritagli di giornale che parlano del grave incidente che uccise la prima moglie di Niklos.
Raggiungete Rose, che si trova sul superiore, e interrogatela sull'ambizione e le preoccupazioni di Tom, sul rapporto tra Daphne e Rebecca e sulla personalità di Rebecca (12:50-13:00).
Parlate con Daphne, che si trova nella propria cabina e interrogatela sulla relazione tra Tom e Rose, sulla ribellione di Daphne, sul rapporto tra Rebecca e Daphne, il fidanzamento di Daphne con Julio, sull'eredità di Dick, e sulla discussione tra Suzanne (che però dovrebbe essere Rebecca) e Niklos (13:00-13:10).
Qui c'è un errore grosso come una casa: infatti chiedendo a Daphne di Dick, vi dirà che il giorno della lettura del testamento, Rebecca, ecc... quindi è sbagliato poi l'appunto

che appare sotto Dick, "la discussione tra Suzanne e Niklos" - 'sti traduttori...

Andate nella stanza di Rebecca e chiedetele tutto; quindi interrogate di nuovo Suzanne, che, tanto per cambiare, è al bar, e chiedetele qualche notizia su Rose. Andate nella camera del Padre, aprite la seconda anta del guardaroba (partendo da sinistra) e prendete orologio da tasca che si trova in basso (13:10-13:20).

Usciti dalla stanza, dovreste trovare Julio sul ponte: fateci una chiacchieratina, chiedendogli notizie dell'orologio, e assisterete al flash back di una partita a poker in cui Padre Fabiani scommise e perse una grossa somma di denaro (13:20-13:30); chiedetegli anche qualcosa sul rapporto tra Daphne e Rebecca, e quindi sulla madre di Daphne. Andate nella sala da pranzo, e troverete di nuovo Fabiani (che sembra essere l'unico ad avere appetito): parlategli e chiedetegli qualcosa sul Rose, il matrimonio di Rose con Tom e la madre di Daphne. Inoltre sa qualcosa anche sull'incidente di Mercedes (13:30-13:40).

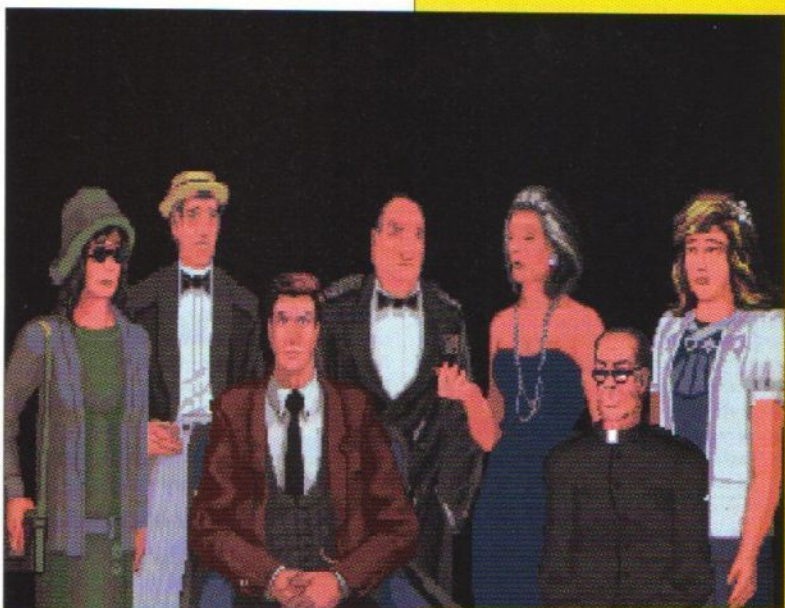
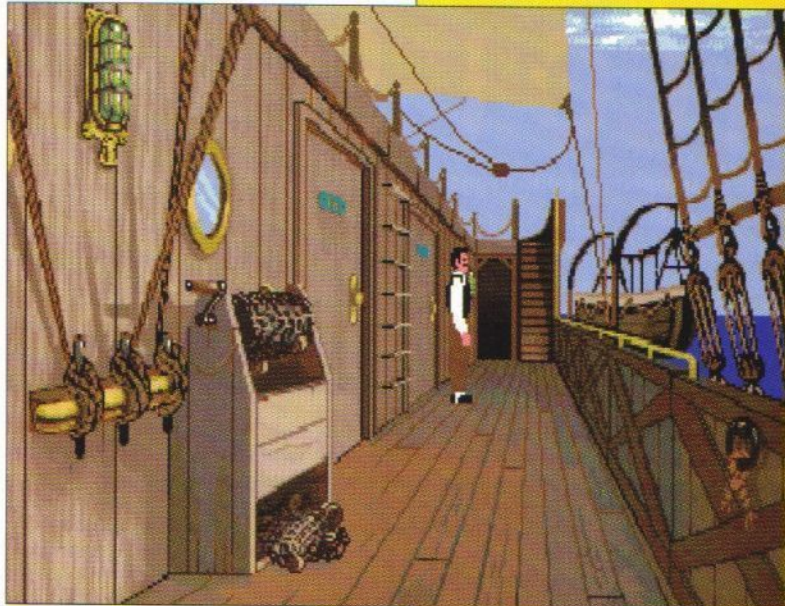
Andate nella camera di Daphne e chiedetele cosa sa su Rose e suo figlio. Quindi rivolgete le stesse domande a Suzanne, impegnata come al solito a ubriacarsi al bar. Nell'ufficio di Niklos troverete Hector, che da bravo maggiordomo ha rimesso tutto a posto: parlategli del poker e della discussione tra Niklos e Fabiani (13:40-13:50).

Andate in lavanderia e cercate nella pentola (quella vicina al bucato steso), dove troverete una piccola chiave. Tornate sul ponte superiore, e date un'occhiata nella borsa di Rose: dentro troverete un frammento di giornale con una pubblicità di pistole. Farete appena in tempo a dare un sbirciatina, che arriverà la padrona della borsa, decisamente contrariata per il vostro comportamento da perfetto ficcanaso (13:50-14:00).

Quando si sarà calmata, chiedetele maggiori delucidazioni sul suo interesse per le rivoltelle e, ben poco convinti, raggiungete la cabina di Rebecca, e fateci una chiacchieratina sulla passione di Rose per le armi. Quindi filate nella cabina di Tom, aprite l'armadio, cercate fra le lenzuola e troverete una lettera: prendetela (14:10-14:20) e leggetela.

Andate sul ponte superiore, dove troverete Suzanne, che all'improvviso decide di farsi un bel tuffo in mare. Niente paura, viene salvata dopo poco dal Capitano. Mania suicida, dopo-sbronza o incidente? Niente di tutto ciò! Infatti noterete che uno dei cavi della battagliola è stato tagliato (14:20-14:30).

Passato lo shock (e dopo essersi già asciugata, pettinata, truccata, ecc. in 5 secondi e 3 decimi), Suzanne conferma che qualcuno la vuol togliere di mezzo, mostrandovi per giunta la lettera spedita da Agnes (14:30-15:00); dato che deve rimettersi un po' a posto, vi chiede di andare a prendere il beauty case. Sgambettate allegramente verso la camera della tuffatrice e, entrati, noterete che è sotto sopra (assomiglia alla mia!) (15:00-15:10). Ai piedi del mobile con lo specchio troverete un carillon: apritelo ed esaminatelo. Quindi inseriteci la piccola chiave, ma quando la ballerina inizia a girare, bloccatela; rigirando di nuovo la chiave, aprirete uno scomparto segreto che nascondeva una lettera (15:10-15:30), che, come al solito, dovete prendere e leggere.

Andate al bar, e, appena arrivati, sarete chiamati dal capitano della nave che vi invita ad andare sul ponte (15:30-15:40), dove troverete Rebecca che sta minacciando di sparare a Dick con una pistola. Il tempestivo intervento di Daphne risolve tutto (ma chi è qui l'eroe?). Mentre il capitano e Julio tentano di far riprendere Rebecca, prendete il borsellino, e riportatelo a Daphne, che è nella sua stanza (15:40-15:50).

Fatevi una chiacchieratina e chiedetele cosa sa del testamento di Agnes, e (15:50-16:00) e spupazzatevi il terzo flashback; quindi fate qualche domanda anche su Suzanne. Andate al bar e parlate (guarda caso!) proprio con Suzanne, a proposito della richiesta di pagamento, dei sospetti di Rose e quelli di Daphne. Dopo la chiacchierata andate sul ponte principale e percorretelo tutto (senza usare la mappa), una volta in senso orario e una in senso antiorario; se non avete dimenticato niente, Rose, Fabiani,

Rebecca e Daphne vi inviteranno spontaneamente nelle loro cabine e vi forniranno consigli molto preziosi (16:00-16:10).
Concludete il vostro giro d'ispezione parlando con Dick, e, anche se non saprete niente di nuovo, guadagnerete lo stesso dieci minuti (16:10-16:20).
Quindi tornate nella cabina dell'ispettore e raccogliete la lettera dal pavimento. Esaminandola scoprirete che è di Hector (16:20-16:30). Andate nella cabina del maggiordomo, troverete Hector in fin di vita: prima di morire vi parlerà, quindi fate bene attenzione a quello che vi dice (16:30-16:40). Andate in cucina, senza utilizzare la mappa e prendete l'apriscatole vicino al canovaccio.
Aprite il passavivande, che non è quello che collega la cucina con la sala da pranzo, ma quello sul pavimento (li hanno chiamati nello stesso modo); appena lo aprirete, un ascensore vi porta nella stiva della nave.
Prendete il piede di porco e aprite la cassa posta al centro (è l'unica che si può aprire), prendete una scatoletta e apritela con l'apriscatole; all'interno troverete una bomba a mano (e io che avevo fame!). Sempre con il piede di porco, sollevate la tavola che si trova sul pavimento in basso a sinistra e prendete la bobina della pellicola (16:40-16-50).
Andate in sala motori e prendete il cacciavite (16:50-17:00).
Andate in sala fumatori, tirate il proiettore ed esaminatelo; mettete la bobina sul proiettore, svitate le due viti con il cacciavite per togliere il coperchio, premete il tasto di accensione e usate di nuovo il cacciavite per rimettere tutto a posto. Premete il pulsante laterale e godetevi lo spettacolo (17:00-17:10).
Andate nella toilette e prendete il sapone (quella sul ponte principale a poppa). Quindi recatevi all'ingresso posteriore, dove troverete Daphne (non c'è Dick, incredibile!), che vi deve consegnare un messaggio da parte di Suzanne (17:10-17:20).
Precipitatevi come un fulmine nella stanza di Suzanne, ma vi avverto subito che la troverete già morta. Esaminando il cadavere, noterete che prima di morire ha inciso sul pavimento le lettere "N K" (però, che unghie!) (17:20-17:30).
Andate nella stanza del capitano Simon Van Muller, prendete il manuale tecnico della Karabaujan (lo riconoscerete perché è uguale a quelli che si trovano nell'ufficio di Niklos, ed è l'unico che non parli di treni), esaminatelo ed apritelo. Quindi esaminate la scritta in rosso sulla seconda pagina (dediche), e troverete la scritta "INCAL" (17:30-17:40).
Andate nell'ufficio di Niklos e disponete i libri in modo che formino la scritta che avete trovato; attenzione, perché i libri devono essere disposti tutti sopra a quelle specie di tasselli, lasciando il primo incavo vuoto. Se avete fatto tutto correttamente, vedrete aprirsi un passaggio segreto (che non poteva mancare in un'avventura che si rispetti!) (17:40-17:50).
Lanciate il sapone attraverso la porta del passaggio segreto (17:50-18:00), una volta entrati, troverete un mafioso svenuto in una specie di camerino (sarà scivolato?); perquisendolo, troverete una busta che contiene un contratto con la mafia per eliminare Niklos (18:00-18:10).
Esaminate i due poster e prendete il pupazzo (che brutto!). Andate nella sala fumatori, dove troverete Daphne che ascolta un po' di musica, mostratele il pupazzo e si ricorderà di un fatto accadutole da piccola (18:20-18:30).
Questo è l'ultimo pezzo del puzzle, ora dovreste aver capito chi è l'assassino.
A questo punto il capitano dà l'annuncio che la nave sta per ormeggiare, ma il commissario risponderà con la solita frase di rito "Nessuno lasci la nave". È il momento del gran finale: sono tutti riuniti e aspettano che voi indichiate il colpevole. Chi sara stato? Il maggiordomo no, perché è morto (ma sarà davvero morto)? Sarà stata la cuoca? La lavandaia? Oppure il mozzo spagnolo?

QUEEN COMPUTER

"La scelta più rapida e professionale"

software & games

ORDINARE È FACILE

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
1000 MIGLIA	59.900	
A10 TANK KILLER	99.900	89.900
A 320 AIRBUS	TEL.	TEL.
ABANDONED PLACES	69.000	59.000
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	59.900	49.900
AGE	59.900	49.900
AGONY		49.900
ALCATRAZ		59.900
ALIEN BREED		59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARACHNOPHOBIA	49.900	49.900
BARBARIAN II		49.900
BATTLE ISLE		59.900
BATTLETECH II	79.900	
BEAST BUSTERS		39.900
BIG RUN		49.900
BIRDS OF PREY		59.900
BLACK CRYPT		59.900
BLOODWICH	69.900	
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BUCK ROGERS II	79.000	
CARDIAXX		39.000
CASTLE OF DR. BRAIN	99.900	89.900
CELTIC LEGENDS		59.900
CHESS CHAMPION 2175	69.900	
CIVILIZATION	79.900	
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	
COVER ACTION		89.900
CRAZY SEASONS		39.900
CRIME CITY		49.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	59.900
DEATHBRINGER	39.900	39.900
DELIVERANCE		59.900
DELUXE STRIP POKER II	59.900	49.900
DEUTEROS		49.900
DEVIOUS DESIGN		49.900
DOUBLE DRAGON III		49.900
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
E. S. S. MEGA	99.000	
ECO QUEST	99.900	
ELF	39.900	
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS	99.000	
ELVIRA THE ARCADE GAME	59.000	49.000
EPIC		49.900
EXILE		49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 117 D STEALTH FIGHTER 2.0	89.900	
F 15 II S. EAGLE/SCENARD D.	49.900	79.900
F - 19 STEALTH F.	99.900	
FACE OFF		49.000
FALCON 3.0	109.900	
FALCON THE C. COLLECTION		69.900
FANTASTIC VOYAGE		59.900
FASCINATION	59.900	59.000
FINAL BLOW		49.000
FINAL FIGHT		29.900
FIRETEAM 2200	59.000	49.000
FIRST SAMURAI		49.900
FLIGHT O. T. INTRUDER		59.900
FLOOR 13	79.900	
FRENETIC		49.000
FUZZBALL		39.900
GAZZA II	39.900	
GOBLIINS	49.900	49.900
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.000	49.000
GRAND PRIX F1		79.900
GREAT NAPOLEONIC BATTLES		49.900
GUNSHIP 2000	89.900	
GUY SPY		79.000
HARE RAISING HAVOC		59.900
HARLEQUIN		49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEART OF CHINA	89.900	89.900
HEIMDALL	TEL.	69.900
HOOK	TEL.	TEL.
HOT RUBBER - HOSTILE B.	TEL.	TEL.
HUDSON HAWK		29.900
HYPERSPEED	119.900	
IL PADRINO	59.900	49.900
INDY HEAT		49.900
JAK NICKLAUS U. GOLF	72.000	72.000
JAGUAR XJ 220	TEL.	TEL.
JETFIGHTER II	79.900	
JETSONS	39.900	39.900
KICK OFF II	49.900	49.900
KID GLOVESH II		49.900
KILLERBALL	49.000	49.000
KING QUEST V	99.900	99.900
KNIGHTS OF THE SKY		79.900
LA FAMIGLIA ADDAMNS	TEL.	TEL.
LA STORIA INFINITA II	49.000	
LARRY 5	89.900	89.900
LEANDER		49.900
LEGEND	69.900	69.900
LEMMINGS	69.900	49.900
LINKS	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING	69.900	
LOTUS II TURBO		49.900
MAGIC POCKETS		49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	59.000	
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	59.000	
MARTIAM DREAMS	89.900	
MARTIAN MEMORANDUM	90.000	
MEGA TWINS		29.900
MEGA-LO-MANIA		69.900
MEGAFORTRESS	59.900	
MEGATRAVELLER II	69.900	
MICROPROSE GOLF		79.900
MIDWINTER II	119.900	69.900
MIG 29M SUPER FULCR.	79.900	69.900
MIGHT AND MAGIC III	TEL.	TEL.
MITH	TEL.	TEL.
MONKEY ISLAND 2	79.000	TEL.
MOONSTONE		59.900
NEBULOS II		39.900
OH NO! MORE LEMMINGS		49.900
ORK		49.900
OUT RUN EUROPA		39.900
P. P. HAMMER		49.000
PANZER BATTLES	72.000	79.900
PAPERBOY 2	49.900	49.900
PARASOL STARS	TEL.	TEL.
PERSONAL PRO	79.900	
PINBALL DREAMS		59.900
PITFIGHTER	29.900	29.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POPOLOUS 2		59.900
PREDATOR 2	29.900	29.900
PROJECT-X		59.000
PSYBORG		49.000
QUADREL		39.000
RACE DRIVING		59.900
REALMS	79.900	69.900
RED BARON	89.900	89.900
RETEE		39.900
RIDERS OF ROHAN	69.900	
ROBIN HOOD	49.900	49.900
ROBOCOD		29.900
ROBOCOP 3		59.900
ROLLING RONNIE	29.900	29.900
RUBICON		59.900
SAMURAI	59.000	
SAN FRANCISCO HERT	29.900	29.900
SEGRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.000	
SHADOW SORCERER	69.900	59.900
SHADOWLANDS		59.900
SIM ANT	99.900	
SIM EARTH	89.900	
SLIDERS		49.000
SMASH TV		29.900
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE CRUSADE	TEL.	TEL.
SPACE GUN		49.900
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPECIAL FORCES		89.900
SPECIAL OPERATION (WING. COMMANDER II)	49.900	
SPEEDBALL	79.900	
START TREK	79.900	
STORM MASTER	49.000	49.000
STRATEGO	70.000	60.000
STRIKE FLEET		49.900
SUPER SKI 2	59.000	49.000
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS.	TEL.	TEL.
TENNIS COP 2	59.000	
TERMINATOR	69.900	
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE KILLING CL.	79.900	
THE MAGIC CANDLE II	79.900	
THE MANAGER	TEL.	TEL.
THE ROCKETEER	69.900	
THE SIMPSON	49.900	29.900
THUNDER BURNER		49.000
THUNDERHAWK AH73H	69.000	59.000
TILT	39.900	
TIMEQUEST	79.900	
TIP OFF		49.000
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.000
TREASURE OF THE SAVAGE FR.	79.900	
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	69.900	
TWILIGHT 2000	79.900	
ULTIMA UNDERWOLD	89.900	
ULTIMA VI		69.900
ULTIMATE GOLF	29.900	29.900
UNDER PRESSURE		39.000
UTOPIA		69.900
VENGEANCE OF EXCALIBUR	79.900	
VIDEOKID		49.900
WARM UP		49.000
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	69.900
WILD WEST WORLD	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	89.900
WING COMMANDER DELUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	
WOLFCHILD		49.000
WORLD CLASS RUGBY		59.900
WRESTLING WWF	49.900	29.900

ORDINARE È FACILE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP. CITTA' E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

QUEEN COMPUTER

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO...... L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE .... L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☒ TOTALE .... L. ....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

O IVA INCLUSA - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO GRATUITAMENTE

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
***AMIGA*, PC MS.DOS , C 64**

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE, GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

KRAMER ELECTRONIC

MM P.ta Venezia

COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA

NEC Texas Instrument RIVENDITORE AUTORIZZATO Atari Nintendo mita
USRobotics UNISYSTEM HYUNDAI Star
Commodore Canon EPSON RIVENDITORE AUTORIZZATO SEGA

CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI

'92 PREZZI PAZZI !

Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!

SUPER Amiga 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000
Modem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000
Hard Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

Prezzi IVA compresa, Vendita anche per corrispondenza !

OMAGGIO

KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia
Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questo tagliando ...

PROLOGO

"La storia della tecnologia negli ultimi anni 80 non è fatta d'altro che di sogni divenuti realtà. Il muro di Berlino, l'impero sovietico sono crollati grazie all'invenzione della radio, della TV, del fax, dei video".

Ray Bradbury, autore del pensiero, non lo scrive, ma so che avrebbe citato anche i videogiochi. Sì, perché sono un tassello del progresso, forse nemmeno il più recente. Forse sbaglio ad attribuirgli tanta importanza, probabilmente è la reazione naturale a chi cerca di minarne l'essenza, a chi cerca di mettere in discussione una delle poche certezze (che parola grossa) che accumuna molti adolescenti e diversi adulti. Pirati, nuovi profeti, detrattori di ogni genere: sembra contraddittorio, ma mai come ora mentre il fenomeno PC impazza e le console si affermano, in un periodo d'oro del videogioco, cioè, molti s'interrogano sulla funzione del videogiocare. E non mancano tesi ed argomentazioni degne di un trattato filosofico. Leggere per credere.

UNDER THE BRIDGE

"People die on everyday it's such a suicidal nation
Everybody turns their head away, they just
ignore the situation
(Get an education)"
da Trash City dei Kik Tracee (LP: No Rules, RCA 1991)

Caro MBF,
mi è molto piaciuto il concetto di VG come arte con cui mi rispondevi su K38, epurato dei fondamentalismi tipo rituale trascendente, missione semidivina e peso politico della classe videogiocatrice (Ci manca solo la Lega dei Videogiocatori e Pensionati, adesso) che ritengo pericolosi in quanto portano alla nascita degli Eroi Solitari (o meglio, egoisti) che credono che l'unica realtà degna di esistere sia quella della loro testa.
Comunque non intendevo affatto sminuire i videogiochi, volevo piuttosto mettere in luce il ridicolo ed il malcostume delle culture alternative quando vengono prese come ideale centrale. Quando l'attenzione viene calamitata dal mondo fittizio che si crea si finisce per disinteressarsi di quello reale, fregandosene di tutti i problemi del mondo. Videogiocare può significare sospensione del pensiero?
Per me la risposta è, in molti casi, affermativi.
Infatti, i messaggi ecologici di *Sim Earth*, ad esempio, li raccogliamo in 3 o 4. Il resto pensa solo a sparacchiare e se ne strafrega e poi beve l'acqua con l'atrazina potabilizzata per decreto. Il videogiocatore medio legge avidamente tutte le preview, ma non sa nemmeno cosa sia TEMPI SUPPLEMENTARI (la rivista dei Verdi). Per non parlare poi dei messaggi contenuti negli shoot'em up, o peggio, dei giochi Microprose, dico, ma li hai mai letti i loro manuali? Sono pura propaganda militarista filoamericana, dove tutto si risolve bombardando un po' qui un po' lì, dove i russi/arabi sono sempre i cattivi, brutti, infami e anche un po' froci, e gli americani sono i buoni, i salvatori della terra, i veri figoni a cui basta solo un F15 per vincere la guerra, mentre i cattivi che hanno un esercito enorme perdono sempre. Adesso arrivano pure le tempeste del deserto e potremmo distruggere lo sterminato esercito del pazzo dittatore armati di un solo caccia e un paio di bombe intelligenti, proprio come è successo nella realtà, no? Scusa lo sfogo, ma l'hai letto il manuale di F19? Ma non finisce qui: le loro vomitevoli teste d'uovo un po' depresse dal crollo del comunismo, continuano a leccare il (bip) al governo Usa simulandoci il nuovo passatempo di Bush, la guerra ai narcotrafficanti, la "tempesta del papavero". Infatti il vecchio babbione è passato dalle lobby dei militari e dei fabbricanti d'armi e ha deciso che il problema della droga si può risolvere soltanto con le bombe, allora giù a bombardare le piantagioni, ammazzando povera gente, mentre i boss prendono il sole sulle spiagge della Florida. "Non puoi neanche immaginare quanti soldi ramazzerebbe il governo americano se si decidesse a legalizzare la droga. Ti parlo di miliardi di dollari, che potrebbero essere impiegati per risolvere un sacco di problemi che ci assillano: la disoccupazione, la salute, l'istruzione pubblica..." Questa è una frase di Chris DeGamrmo dei Queensry che che condivido pienamente, Peccato che a nessuno venga in mente di realizzare un gioco sull'antiproibizionismo.
Quasi sicuramente *Atac* sarà, purtroppo, un capolavoro come i precedenti giochi Microprose. Ecco la domanda che vorrei porre ai videogiocatori: siete disposti a comprare un gioco, anche se molto bello, nonostante questo contenga un messaggio totalmente in disaccordo con le vostre convinzioni politiche e morali?
Non comprando *Atac* perderò probabilmente un bel gioco, ma se lo comprassi sovvenzionerei i proibizionisti che tanto odio. Voi cosa fareste? Non ve ne frega un c.... ehm, niente (eufemismo)? E se un giorno una casa software facesse un bellissimo simulatore Nazi/Fascista, lo comprereste?
Spero che questi miei interrogativi siano degni di pubblicazione, in quanto mi toccano molto vivamente e gradirei sapere il tuo parere e quello degli altri, se non li disturba scendere un attimo dalle nuvole per parlare dei problemi della realtà reale. Get the fuck out.

Yours,
20TH CENTURY BOY

PS
Ci sarebbe anche la terza via della pirateria che penso tu non approveresti, anche se la politica della Microprose meriterebbe un bel boicottaggio.

Non risponderò, almeno su questo numero, per non influenzare il pubblico ludibrio. Voglio aspettare le reazioni "pure" dei lettori, prima di esprimere il mio parere su un argomento come "la propaganda politica nei videogiochi". Attendo repliche.

RICEVIAMO E VOLENTIERI PUBBLICHIAMO

Spettabile redazione di K,
ero in vacanza e mi trovavo su una nave che collega la Svezia con la Finlandia. Trovandomi da un mese e più senza il mio Amiga, mi misi in cerca della classica sala giochi per potermi divertire un po' con i coin-op di bordo. Trovatala, mi cimentai con giochi come *Shadow Dancer*, *Ghouls'n'Ghost*, *Space Gun*, ecc.

Fu proprio con quest'ultimo gioco ("ecc."? NdR) che provai un'esperienza molto interessante: mentre giocavo, senza fare molti progressi, ad essere sincero, si avvicinò a me un ragazzo di circa 13 anni, mostrandomi una moneta per potersi inserire e "blastare" insieme a me. Io acconsentii e giocammo così per qualche minuto: dopo un po' mi accorsi che il ragazzo giocava molto bene, ma non fu questo a stupirmi, bensì il fatto che trovammo un'intesa a dir poco stupefacente senza avere una lingua in comune con la quale comunicare! Ben presto con piccoli gesti e veloci occhiate ci dicevamo "Tu pensa agli alieni che vengono da destra, io a quelli che vengono da sinistra" e così, uniti, avanzavamo nel gioco e, alla fine di ogni quadro, i nostri sguardi si incontravano per dire "Ce l'abbiamo fatta anche questa volta". Quando uno di noi non aveva moneta, c'era l'altro che, pur di rigiocare insieme, ne offriva una.

Tutto ciò mi ha reso contento, perché mi ha dimostrato come per costruire un'amicizia, un'intesa, basta anche un pretesto stupido come può essere un videogioco. Cosa mi ha spinto a scrivervi questa lettera? Forse la tentazione di veder scritto il mio nome sulla vostra rivista? Oppure mi ha spinto il fatto che sono stufo delle polemiche su *Kick Off 2*? Oppure, in ultimo, la voglia di dimostrare che per costruire un'amicizia ci vuole pochissimo e che anche i videogiochi possono essere occasione di vere e profonde amicizie?

Non so, forse un po' tutti e tre!

Concludo questa lettera porgendovi i miei saluti e complimenti per la vostra rivista.

FRANCESCO GAROFANO (Cagliari)

TESI-ANTITESI-SINTESI

"Homo Ludens", dicevamo?

Va bene, va bene... Non vorrò indulgere a un certo compiacimento, ma sono felice di scoprire un dibattito piacevolmente elegante, lontano da fanatismi ed estremizzazioni, scevro da sterili posizioni apodittiche, bensì dialetticamente apprezzabile e profondo: tutto ciò ci fa onore.

Sulle orme di questo sentiero di civiltà e rispetto reciproco, vorrei ritornare all'Agora per puntualizzare, da un lato, alcune mie posizioni e controbattere, dall'altro, certe affermazioni che mi sono parse poco condivisibili. E mi riferisco principalmente a te, Matteo. Il tuo ruolo ti conferisce una auctoritas tale che ogni tua parola va soppesata e sezionata, hai un ruolo di grande responsabilità e per questo sei esposto in massimo grado all'esame di migliaia di potenziali critiche, ritengo di fare omaggio alle tue capacità esprimendo senza riguardi le mie profonde perplessità su alcuni dei tuoi "proclami".

Esordisci azzardando (Prologo K35) che i videogiocatori "sono dei ribelli, la cui forza dirompente, anche a livello politico, non trova rispondenza nella società", e arrivi a profetizzare che "giocare è un rituale immanente e trascendente al tempo stesso e quindi, inserendo il joystick, abbiamo a compiere una missione semi-divina".

A questo punto io credo necessario che noi per primi, videogiocatori, facciamo prova di equilibrio e moderazione dialettica; distinguamoci dai nostri detrattori, non fanatizziamo le nostre posizioni; cercare di nobilitare un proprio interesse trasformandolo in ideologia è un meccanismo tanto tipico quanto fallace, è la storia ad insegnarcelo. Le ideologie non portano da nessuna parte e io potrò anche convincermi che inserendo il joy divento simile a Dio, che per il momento mi trasformo in Fabbricante di Universi, che le mie facoltà Poetiche e Demiurgiche si esaltino all'ennesima potenza, ma starò mentendo a me stesso. E ancor più demagogico mi sembra gloriarsi di essere, noi tutti videogiocatori, e solo in quanto tali, "ribelli dalla forza dirompente"; pensaci Matteo, tu sai meglio di me, perché fai la Posta da tempo, che non è così, che fra noi ci sono ragazzi di tutti i tipi, intelligenti, consapevoli, pazzi, coraggiosi, seri, sbruffoni, idioti, intolleranti e forse molti sono anche dei ribelli ma NESSUNO È UN RIBELLE IN QUANTO VIDEOGIOCATORE!

Per favore, sparate di questo tipo avvalorano la tesi di chi ci vuole come una massa di esaltati fuori dal mondo. E allora diamo prova del contrario, in una parola ribelliamoci a questo cliché, mostrando che siamo equilibrati, che sappiamo comporre le nostre priorità in una prospettiva valida, che sappiamo dare il giusto valore alle cose della vita e in primis a questa passione videoludica, che spesso ci consuma. Dimostriamo che sappiamo fare autocritica.

Io amo i videogiochi con tutto me stesso, questa passione mi accompagnerà per sempre e questa autoanalisi è quanto mai sofferta; ma non posso esimermi dal constatare che la nostra è più che altro una fuga, che il videogioco non ha una forte rilevanza sociale, se non a livello di costume e di consume. Sono d'accordo nel rivendicare una sensibilità, un'apertura mentale, una dolce propensione al sogno che forse i non videogiocatori non possiedono, ma che il nostro volontario romitaggio abbia valenza di protesta silenziosa, mi sembra sinceramente una forzatura.

Tu stesso sei destabilizzato quanto ti si chiede un giudizio sul plot di valori della nostra generazione. Ma non ti sfiora il dubbio che una ribellione consumata alla luce di un monitor non sia affatto una ribellione? Che forse qualcuno ci preferisce chiusi in casa a blastare alieni anziché che in piazza a chiedere "perché?"? Io non lo so. Non ho certezze, per fortuna. Ma quest'inquietudine la colgo a fil di pelle, e vorrei chiedere a Riccardo, a lui che c'era, se negli anni Settanta forse i ragazzi erano più ingenui, più puri, e anche senza Neo Geo sapevano lottare e conquistarsi la vita brano a brano. Noi oggi scalpitiamo per l'ultimo prodotto che i Persuasori Occulti dell'elettronico di consumo ci hanno instillato. Sguazziamo inebriati fra le onde di questa Cultura dell'Effimero, non è il momento per un'inversione di tendenza?

Quando ho teorizzato il videogiocatore come alienato, ho lanciato una provocazione, è un tipico espediente dialettico, ho gettato un sasso nello stagno e le onde dell'autocritica costruttiva si stanno propagando; se ci guardiamo dentro con onestà, se tentiamo un'analisi coraggiosa, tutti insieme (e quale mezzo è migliore della piazza di K?) forse possiamo compiere un balzo in avanti, e non ci troveremo più a piagnucolare perché abbiamo duemila dischetti e non ci divertiamo.

Spero di essere riuscito a comporre le recenti evoluzioni del dibattito sull'Homo Ludens con la più ampia e profonda tematica da te proposta nell'Epilogo K37; secondo me hai realmente toccato un nervo vivo e credo che un nucleo di quest'inquietudine sul distacco tra videogioco e valori esistenziali fosse già presente in nuce nella mia prima lettera.

Greetings!

Marco Rossi

PS

Un saluto e un ringraziamento per il prezioso contributo a 20th CENTURY BOY e Alessio Saltarin, il joystick più "duro" d'Italia, e una piccola nota: con una "biondina del liceo, morbida e profumata", sto da alcuni anni (sempre la stessa, beninteso): autocritica non è necessariamente sinonimo di frustrazione o di "depressione da liceali".

Caro MBF,

scrivo questa lettera quasi fulminato, dopo aver capito finalmente quel tuo prologo del numero 35, che, sinceramente, avevo ritenuto assurdo ed eccessivo.

Era il pomeriggio post-elettorale e stavo facendo lo zapping da un canale all'altro per seguire i risultati, ma dopo pochi minuti ho spento, schifato, il televisore, dopo aver visto l'ipocrisia e la vuotezza dei nostri politici, pronti a pugnalarsi alle spalle, a fare il possibile per mantenere il potere raggiunto con ogni mezzo, a smentire, a mentire. Moralismo? No, triste verità.

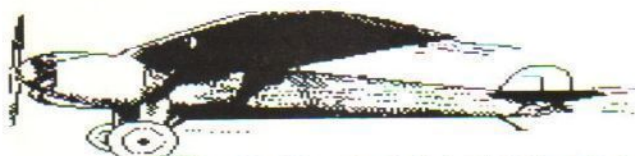
Ho deciso quindi di accendere il computer e giocare a qualcosa, chissà perché proprio *Kick Off 2*. Mi stavo dicendo "che bello, però, questi giocano a calcio, sempre, all'infinito, fregandosene della politica, della corruzione..." In quel momento ho ripensato alle tue parole, ed ho capito cosa forse intendevi dire quando ti riferivi alla ribellione dei videogiocatori: spegnere la televisione, il vero mostro del nostro secolo, per accendere invece il computer, è un gesto di protesta, un "basta" urlato allo schifo che ci circonda, silenzioso probabilmente perché "loro" non lo sentono.

Mi sono sentito come il protagonista di "Essi Vivono" del grande John Carpenter: per troppo tempo sono stato cieco e i videogiochi sono serviti come occhiali, un filtro per vedere la realtà così come essa è, non come vuol apparire nelle pubblicità che i mass-media ci propinano fino all'overdose. Ma ho seguito il tuo consiglio fino alla fine: ho spento quindi il computer e sono uscito di casa, ritrovandomi con i miei amici, dove abbiamo cominciato a discutere di politica. Lo so, non è molto, ma ho capito che in fondo anche io ho una mia piccola missione, il mio ruolo è quello di aprire gli occhi anche agli altri, dire basta alla società in cui viviamo e lavorare per cambiarla. Forse i videogiochi non c'entrano, forse è merito loro. Non lo so, so solo che ne ho le scatole piene del mondo che mi hanno imposto.

Federico Dalla Spina

Due lettere interessanti, quasi antitetiche.

Marco Rossi ripropone il tema del giocatore alienato, al quale torno a confermare il mio disaccordo pressoché totale. Il tuo errore fondamentale è di non tenere conto del fattore tempo speso davanti al computer, che gioca un ruolo determinante: il processo di alienazione è eventualmente fattibile, come per qualsiasi cosa, del resto, ma solo se lo stage davanti al computer è prolungato ed eccessivo. Inoltre mentre tu consideri l'alienazione negativa, io eventualmente estremamente positiva, soprattutto se può servire a conoscere se stessi e "aprire gli occhi" per usare l'espressione di Federico. Inoltre ti ricordo che la contemplazione di un'opera d'arte (quale è il videogioco) è una delle (poche) vie di salvezza alla condizione di perenne infelicità dell'uomo o "nucleo di inquietudine" della quale aveva discusso abbondantemente Schopenhauer e Leopardi. Inoltre ho già ripetutamente chiarito che il videogioco non è la realtà, ma un qualcosa di alternativo: quindi permettimi di esaltarmi quanto mi pare blastando un alieno o segnando un goal in finale senza per questo dover ricorrere a inutili terapie di gruppo o sentirmi

► 108

Db Line srl

tel. 0332.767270

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

TITOLI DOS-AMIGA

STURMTRUPPEN	TURTLES 2 COIN-UP	INTELLIGENT SPORTS
ADDAMS FAMILY	CRUISE OF A CORP	CHALLENGE
ROBIN HOOD	PIT FIGHTER	PACIFIC ISLAND
HOOK	BIG RUN	GAUNTLED III
SPACE CRUSADE	IL PADRINO	HEART OF CHINA
SIM ANT	ROLLING RONNIE	JETSONS
EPIC	THE BLUES BROTHER	KNIGHTS ON THE SKY
THE ROCKETEER	EPIC - DUNE	L.S. LARRY V
THE CHESSMASTER	FUTURE BASKETBALL	LEMMINGS
STAR TREK	MYTH SISTEM 3	MERCENARY III
GOBLIIINS	ROBOCOP 3	MICROPROSE GOLF
GAZZA 2	VIDEO KID	MIDWINTER II
GOLDEN EAGLE	WOLFCHILD	REVOLUTION 101
TENNIS CUP 2	I PRONIPOTI	SPACE 1889
5 INTELLIGENT GAMES	G-LOC	THE NINJA COLLECTION
SHADOW LANDS	MEGA TWINGS	THUNDERHAWK
SPACE GUN	LOTUS 2 TURBO	TUNDERSTRIKE
HARLEQUIN	MEGA-LO-MANIA	WING COMMANDER
CELTIC LEGEND	LEANDER	WORLD CUP RUGBY
POPULOUS II	HEIMDALS	WRESTLING WWF
J.MADDEN FOOTBALL	KING QUEST V	X-OUT
ULTIMA VI	LAST BATTLE	BIRDS OF PREY
FUTURE BASKETBALL	THUNDERHAWK	CISCO HEAT
SLIDERS	FALCON 3	CIVILISATION
TV SPORT BOXING	WARM UP	EYE OF BEHOLDER
MONKEY ISLAND II	GRAND PRIX F1	GODS
ANOTHER WORLD	BATTLE ISLE	ULTIMATE FOOTBALL
SMASH TV	CLIK-CLAK	NO GREAT GLORY
ELVIRA	DEUTEROS II	MIKE DITKA
THE SIMPSONS	FINAL BLOW	STAR TREK 25.ANNIVER

PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA Colori- Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb Disco fisso 52Mb - Tastiera IT avanzata Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse Joystick -- 4 Giochi - Manuali - Garanzia 2 anni

FLOPPY DISK

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

Stampanti Citizen a COLORI

Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%

Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTE GIOCHI

SUPER FAMICOM- LIT 99.000 Cad
Super Fire Pro Wresling - Gradius III - Magyand Land - Monkey Jiro - Pro Soccer - Super Chinese Wold - Super R-Type - Thunder Spirits.

SUPER NES LIT 105.000 Cad.
Bill Lambert Combact BasketBall Cheesmaster - D-Force - Home Alone - RPM Racing - Super Bases Loaded- Super Off Road

MEGADRIVE LIT.52.000
Beast Warrior - Ishido - Shikin Jo - Super Tunder Blade - Sword of Sodan

LIT.72.000
Alien Storm - Growl (Runark) - Out Run Pacman2 -Spiderman -Super Real Basketball- Y's III - Task Force Harrier

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX Computer Service 24h/24h

Db_VOX:Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER. Utilizzare **Db_VOX** e' facile basta che disponi di un telefono a TONI. Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica). Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che **Db_VOX** ti risponda. A questo punto fatti guidare da **Db_VOX.**
Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di **Db_VOX** andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa possa generare toni diversi. Se chiami Db_VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. Quindi se il tuo telefono non emette toni non premere mai nessun tasto e' i listini dei giochi ti saranno detti uno dopo l'altro console dopo console.

A presto quindi...il magico mondo di Db_VOX ti attende.

ciao Db_VOX

CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SUPER NES USA - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
PC-ENGINE

BUONO SCONTO K6

Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: ______
INDIRIZZO e N.CIVICO: ______
CAP e CITTA': ______
(prefisso) TELEFONO: ____/______ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : ______
riviste di giochi abitualmente lette: ______

Il buono per essere valido dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/9/92

un frustrato, un represso. Il videogioco non ha rilevanza sociale: e con questo? Che rilevanza può avere un libro di Nietzsche o un film di Kurosawa? La maggior parte della gente non sa neppure chi siano, così come non sa chi è David Crane. Anzi, per la maggior parte i cosiddetti "fenomeni di massa" si risolvono ad essere vuoti e banali esempi di consumismo, che hanno ben poco a spartire con la cultura e con l'arte (proprio perché la maggior parte delle persone non conosce l'arte), quindi più underground e irrilevante è il fenomeno e più possibilità ci sono che sia valido, lo diceva anche Chamfort. Inoltre ti posso assicurare che i videogiocatori sono dei ribelli proprio perché li ascolto ormai da anni, leggo le loro lettere, conosco l'ansia repressa di molti, i loro "perché?" a cui è difficile rispondere. Mi piacerebbe poi conoscere il significato della frase "[i ragazzi degli anni Settanta, NdT] sapevano lottare e conquistarsi la vita brano a brano". La trovo pleonastica, retorica e esasperatamente provocatoria: non capisco quale sia l'utilità di ostentare un atteggiamento eccessivamente critico nei confronti di una generazione, la nostra, che è disorientata e disillusa, e la colpa di tutto ciò è anche di quelle precedenti. La tesi velata che poi il videogioco sia un'arma per tenerci chiusi in casa anziché nelle piazze, mi sembra questo sì, un esempio di fanatismo.

CHI L'HA DETTO?

"In tutte le cose, la giusta scelta del momento è il fattore più importante"

(Esiodo mentre giocava a *Dragon's Lair*, riportata dall'Anonimo del Sublime)PS
Un po' di tempo fa vi ho spedito una lettera sulla pirateria: mi scuso umilmente per le orribili cose che ho scritto. Se non l'avete letta (I did, NdMBF) e l'avete triturata, meglio così, il suo posto è il cestino.

PIRATERICCHI

Spettabile redazione,
siamo un gruppo di studenti in ingegneria elettronica e informatica presso l'università "Federico II" di Napoli. Consideriamo K la migliore rivista italiana del settore videogiochi e ci dispiace un po' dovervi comunicare il nostro disappunto circa la vostra insistenza a lamentarvi e a criticare verbosamente la pirateria. Sotto accusa è in particolare Matteo Bittanti, sedicente filosofo (forse in virtù delle tre o quattro citazioni in stile Settimana Enigmistica che ci propina in ogni numero?) che conosciamo da quando fece le prime, discusse apparizioni nella mitica posta di ZZAP!. A quanto sembra, l'egregio Matteo è un originalista convinto, e, benché la sua posizione non sia da discutere da un punto di vista strettamente morale (o meglio moralistico) abbiamo come l'impressione che egli si adoperi in un'invettiva del tutto generica, non tenendo conto delle reali condizioni del mercato del software "clandestino", delle possibilità economiche medie dei videogiocatori e di un gran numero di altri fattori per nulla secondari. Abbiamo perciò deciso di scrivere esponendo le nostre ragioni, sperando che siano come minimo prese in considerazione: premettiamo che non siamo dei "pirati" né esclusivi e devoti acquirenti di "giochi piratati", come voi amate chiamarli. Inoltre tralasciamo, per non appesantire ulteriormente il contenuto di una lettera lunga e sgradevole, ogni ovvia considerazione sul prezzo particolarmente basso delle copie e sul fatto che ormai da tempo queste ultime funzionano bene come gli originali. Basta scegliere i pirati DOC!

Innanzitutto, mettiamoci bene in testa che le lamentele di cui sopra sono del tutto inutili giacché non sarà mai possibile eliminare questo fenomeno, così come non è mai stato possibile eliminare il mercato delle cassette musicali (ultimamente anche video) "artigianali", che si vendono sulle bancarelle. Checché ne dica il nostro caro Voltaire non esiste affatto una legge PRECISA che condanni esplicitamente gli "spacciatori di software falso", come accade invece per le sigarette di contrabbando o il denaro contraffatto. A questo proposito abbiamo trovato assai divertenti le vostre geniali considerazioni su casi come quello Della Gatta/Coratella. Chissà la sorpresa della Finanza quando avranno scoperto le copie di *James Pond* o *Elvira*! Pare anche che abbiano interrotto le indagini sull'importazione di Crack d'oltreoceano per dedicare tutte le proprie energie a questa vicenda così clamorosa! E magari sono anche penetrati nel codice in Assembler delle copie per accertarsi di modifiche non autorizzate nei programmi, tipo spostamenti di pixel? E poi, non ci avete fatto sapere come è finita. Ergastolo? Fucilazione? Estirpazione delle unghie dei piedi senza anestesia locale? Obbligo di giocare a *The Simpsons* per tre mesi di seguito?
Ma al di là di ogni discorso giuridico, vi siete mai chiesti se non vogliamo davvero che la pirateria sia tolta di mezzo? Per voi e per qualche occasionale giocatore italiano sarà anche così, ma non si può dire lo stesso per tutti gli altri, visto che in Italia almeno otto persone su dieci sono utenti di software pirata. Ci rendiamo conto che molti non conoscono nemmeno la differenza tra un originale e una copia? In aggiunta vi inviteremo a riflettere su un'osservazione fatta da alcuni nostri amici che lavorano nel campo della vendita (legale!) per corrispondenza dei programmi, osservazione sulla quale abbiamo ragionato molto tra una lezione di Analisi Matematica e l'altra a scuola: "I computer esistono perché esiste la pirateria. Nel momento in cui dovesse venire meno, gradualmente spariranno i Computer". Può sembrare un paradosso se non una vera e propria cretinata, ma intanto è avallata da molte cose: tanto per cominciare, le statistiche indicano che nel nostro paese -dove la pirateria è diffusissima - i possessori di computer sono molti di più dei proprietari di console, le quali pure avrebbero le carte in regola per sfondare. Perché mai? È chiaro come il sole che la maggioranza preferisce tenersi stretto ad esempio un Amiga, che gli consente proprio grazie alla pirateria di accaparrarsi tutte le ultime novità a prezzo irrisorio, piuttosto che passare ad un sistema che gli permetterebbe di comprare al massimo un paio di titoli al mese (nella migliore delle ipotesi! Leggi se si tratta del classico "figlio del consumismo" capace di spendere 200 mila al mese in giochi elettronici senza rinunciare ad uscire il Sabato con gli amici), sia pure di grande qualità. Non avete mai pensato a questo?
Credete davvero nella "felicità" derivante dal "concentrarsi su 5 o 6 titoli all'anno?" E gli svantaggi dove li mettete? Primo, c'è sempre la possibilità, sfortunatamente non rara, di spendere una cifra per un programma che poi non piace. Sì, d'accordo ci sono le recensioni di K, ma con tutta la loro matematica accuratezza e soprannaturale infallibilità, l'acquisto sbagliato può sempre capitare perché si tratta in ogni caso di pareri personali. In tali circostanze, a sentire voi, non resta che riporre il disgraziato dischetto originale in un cassetto per un altro paio di mesi, quando cioè si avrà il denaro sufficiente a comprarne un altro (magari un'altra delusione!!!)

Secondo, è forse facile mettere le mani su un gioco originale? Magari lì da voi, al Nord, sarà diverso, ma qui a Napoli -come altrove - ce lo possiamo scordare, perché gli unici due o tre negozi che vendono giochi originali effettuano parallelamente una vendita di giochi da loro stessi sprotetti, che, inutile dirlo, sono di gran lunga preferiti dai clienti. Come se non bastasse, spessissimo le versioni pirata dei giochi arrivano in magazzino con largo anticipo su quelle originali (certe volte addirittura sei mesi e più). Come può l'utente medio in queste condizioni preferire gli originali?
Noi d'altra parte non ci sentiamo dissacratori del sublime valore artistico/sociologico dei videogiochi, né figli illegittimi del consumismo sfrenato, solo perché riusciamo ad impossessarci di tutti i più bei programmi, di cui voi stessi tessete le lodi nelle pagine della vostra rivista, invece di uno o due giochi ad ogni morte di Papa (ma con l'anima in pace e la vostra consenziente approvazione). Anzi, sappiate che è proprio questa abbondanza che ci consente di fare una piacevole selezione, visionando ogni mese tutti i giochi in circolazione per scegliere quelli su cui concentrarsi. Tirando le somme, siamo proprio noi ad apprezzare maggiormente i giochi, per quanto strano vi possa sembrare, certamente più di chi possa vantarsi di aver visto cinque giochi nel 1991.
E cos'è 'sta ridicola accusa che lanciate al trainer che i pirati inseriscono nei giochi? Sempre siano lodati per ciò che fanno! Oppure dovremmo metterci a criticare similmente i programmatori per i cheat-mode che disseminano nei loro programmi? Credete che rispondere "yes" con il mouse ad una richiesta di tempo infinito "piratato" in *Lotus 2* sia meno riprovevole che inserire la password originale "Turpentine" per ottenere lo stesso effetto? E allora che ne direste di eliminare la rubrica dei trucchi, così, per sentirvi a posto con la coscienza? Infine vorremmo dire la nostra per quanto riguarda il presunto vantaggio della confezione e delle istruzioni originale che mancherebbe nelle copie. Proprio non sappiamo che farcene delle grosse scatole di cartone colorato che occupano un sacco di spazio e fanno tanto lievitare il prezzo degli originali. Preferiamo un più comodo raccoglitore da 500 dischetti sprotetti, tutti personalizzati, etichettati e catalogati da noi, con tanto di elenco dattiloscritto... e l'imbarazzo della scelta ogniqualvolta ci sediamo a giocare. Quanto alle istruzioni, prescindendo dal fatto che spesso gli stessi pirati ce le forniscono fotocopiate, occorre una grande intelligenza per capire come si gioca a *Final Blow*, *Robocod*, *Leander* e così via?
C'è proprio bisogno di leggere le istruzioni di *Magic Pockets*, *Wolfchild* o *Football Champ*? Un po' di elasticità mentale! In un pomeriggio, tre di noi hanno studiato e scoperto tutte le caratteristiche di *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, senza bisogno di spiegazioni scritte. E dire che non si tratta di uno dei giochi più immediati. Abbiamo risolto *Monkey Island* e giocato a *Cruise for a Corpse* e *John Madden Football* senza leggerne la recensione. Amiamo tanto il gusto "tutto piratato" di scoprire per conto nostro i segreti dei giochi che, se fossimo ricchi e avessimo l'abitudine di comprare programmi originali, cestineremmo tutte le istruzioni per cavarcela da soli. E non siamo mostri di intelligenza né possediamo una formidabile intuizione: anzi, per la maggior parte siamo tutt'altro che studenti modello.
Quando i giochi originali ci offriranno tutti i pregi di cui sopra ad un prezzo conveniente, diverremo dei loro

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per soddisfare qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50 Mhz! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, miditower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb, inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors, accessori, Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3,5" 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda video VGA 800x600 testato e garantito 12 mesi **LIT. 1.331.000**
IN OMAGGIO: Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin, Joystick a microswitch!!!
TELEFONATE PER PREVENTIVI GRATUITI IMMEDIATI!!!

INOLTRE

VXL 30 25 MHZ per A500 e 2000
Lit. 660.000

VXL 30 40 Mhz per A500 e 2000 con coprocessore matematico 68882
Lit. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000
LIT. 319.000

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 e 500 PLUS

512Kb no clock.......................Lit. 65.000
512kb + clock.......................Lit. 78.000
512kb esp. a 2Mb con clock......Lit. 95.000
1 Mb per A500 plus..................Lit. 150.000
1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock.....Lit. 259.000
2 Mb int. exp. a 4Mb +clock.......Lit. 299.000
2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock....Lit. 339.000
3Mb int. exp. a 4Mb +clock........Lit. 379.000
4Mb int. con clock....................Lit. 459.000
6Mb int. con clock...**NOVITA'**.....Lit. 843.000
8Mb SUPRA esterna, passante.Lit. 999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb..............Lit. 340.000
4Mb espandibile a 8Mb..............Lit. 500.000
8Mb...Lit. 799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns.............Lit. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMANN, CANON, KODAK accessoristica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, SOFTARE GRAFICO PROFESSIONALE
Richiedete il nostro catalogo GRATUITO !!!

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

Amiga 500 Plus Lit. 690.000
AMIGA 600 Lit. 790.000
Amiga 2000 Lit. 1.240.000
Amiga 3000 25/52 Lit. 4.199.000
Amiga 3000 25/100 Lit. 4.899.000

VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito. IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!

Lit. 199.000

C O N S O L E S

Megadrive Pal..........................Lit. 266.000
Megadrive Scart.......................Lit. 256.000
Gamegear................................Lit. 248.000
SuperFamicom..........................Lit. 450.000
Neo Geo (32 BIT)....................Lit. 699.000
Mega Cd Rom con 2 giochi........Lit. 799.000
Gameboy..................................Lit. 155.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON UTILIZZA SLOT (A2000)

-20 Megabytes..............................Lit. 499.000
-40 Megabytes..............................Lit. 699.000
-60 Megabytes..............................Lit. 1.199.000
-85 Megabytes..............................Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!

-20 Megabytes/ADSPEED..........Lit. 899.000
-40 Megabytes/ADSPEED..........Lit. 1.099.000
-60 Megabytes/ADSPEED..........Lit. 1.539.000
-85 Megabytes/ADSPEED..........Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DF!: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!!

-52 Megabytes..............................Lit. 849.000
-105 Megabytes............................Lit. 1.259.000
-120 Megabytes............................Lit. 1.379.000
-240 Megabytes............................Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.

-52 Megabytes/ADSPEED.........Lit. 1.239.000
-105 Megabytes/ADSPEED.........Lit. 1.649.000
-120 Megabytes/ADSPEED.........Lit. 1.769.000
-240 Megabytes/ADSPEED.........Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb..Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb.Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb......Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb....Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb....Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb..Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb.Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb.Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp. 8Mb.........Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp. 8Mb.........Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp. 8Mb.......Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp. 8Mb.......Lit. 2.099.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD SOFTEL
GVP point
SOFT center LEADER

fervidi sostenitori; fino ad allora, la smettiamo di lamentarci dei pirati? Per noi sono molto più discutibili e mistificatori i programmatori e i produttori di software originale col loro assurdo modo di concepire le disponibilità finanziarie degli utenti. Proviamo a pensarci.
Inutile dirvi che gradiremmo questa nostra sia pubblicata per intero, non perché abbiamo la presunzione di essere nel giusto, ma perché crediamo di esprimere, nel bene e nel male, il modo di pensare della maggioranza. Vorremmo conoscere il parere vostro e degli altri lettori su quanto detto, e ci sentiamo di affrontare qualsiasi critica tale pubblicazione comporterebbe.
Distinti saluti,

Carlo Amabile, Salvatore Artiani, BTY, Gerardo Caporaso, Nicola Esposito, Carlo Fedele, Max Rak, Carlo Restelli, Giorgio Romagnolo, Ivan Von Der Kaiser.
PS:Ultime notizie: Gerardo è rimasto impressionato dal "diabolico marchingegno" che la Ocean ha ideato per stroncare la pirateria! Specialmente perché la settimana scorsa ci ha portato una copia sprotetta perfettamente funzionante di *Robocop 3* che non richiede nessuna protezione hardware.

Forse ho sbagliato a difendere a spada tratta la totalità dei videogiocatori, dimenticando che esiste una larga fetta di "alienati" che rientrano perfettamente nell'identikit del Rossi. So che la mia risposta non vi soddisferà pienamente perché niente potrebbe convincervi che quello che fate è controproducente e illegale, oltre che moralmente sbagliato (anche se a voi non fa né caldo né freddo) e non è moralismo, come vorreste biecamente e gratuitamente dimostrare.
Per facilitarvi la lettura, visto che siete dei fan della Settimana Enigmistica, ho stilato le mie argomentazioni, per altro già abbondantemente ribadite e ripetute, secondo l'ordine delle definizioni delle Parole Incrociate:

ORIZZONTALI
1) Le "lamentele" del sottoscritto, insieme a quelle delle altre testate, non sono affatto inutili perché hanno la funzione di educare l'utente in modo corretto, indicandogli la giusta via. La vostra critica è contraddittoria: da un lato affermate (giustamente) che esiste una fetta d'utenza che non conosce la differenza tra un originale e una copia, poi criticate l'operato di chi, sottolineandone la diversità, evidenzia l'illegalità del piratare.

2) Il fatto che il fenomeno pirateria non è eliminabile in nessun settore (musicale, cinematografico, videoludico) non significa certo che dobbiamo accettarlo e subirlo passivamente. Cosa proponete, concretamente? Legalizzare la pirateria? È come dire: tutti rubano, non ci resta che legalizzare il furto...

3) So benissimo che una buona parte dell'utenza videoludica utilizza copie pirate e di conseguenza non è interessata minimamente ad eliminarla, tra cui voi: il vostro atteggiamento in particolare non è certo differente dai criminali che non vedono di buon occhio i tentativi dello stato di stroncare le varie associazioni a delinquere sparse sulla penisola. Ora, vi sembra un atteggiamento coerente? Pretendete forse che mi metta ad urlare "Viva la Pirateria" in mezzo alla piazza?

4) L'affermazione "I computer esistono perché esiste la pirateria", pur non essendo necessariamente una cretinata, è riduttiva e parziale. È forse vero che la diffusione di copie piratate ha favorito da una parte la vendita di computer, ma, dall'altra ha danneggiato le software house, sempre meno disposte a chiudere i bilanci in perdita o in pareggio per colpa dei pirati. E senza software, il computer non è altro che un inutile e ingombrante soprammobile. Forse non vi siete mai chiesti se qualcuno compri gli originali ormai fossilizzati nella copia, ma vi assicuro che, purtroppo, spesso tali acquirenti non riescono a soddisfare le esigenze di coloro che realizzano i giochi, spingendoli ad uscire dal settore o ad indirizzarsi verso mercati più redditizi e sicuri (leggi console). Per la cronaca: la Ocean, la US Gold, la Domark, la Mirrorsoft e la Imageworks (entrambe di proprietà della Acclaim), la Activison, la Accolade (con l'etichetta Ballistic) e molte altre, stanno entrando in dosi sempre più massicce nel mercato delle console, dove la pirateria è limitata o comunque circoscrivibile e più facilmente penalizzabile. È chiaro che se dovessero abbandonare un settore del mercato, il primo sarebbe quello Amiga.

VERTICALI
1) E qui giungiamo ad un punto della vostra argomentazione completamente errato: le console non si starebbero affermando. Ora, se leggeste Game Power, ed, in particolare, i dati di vendita delle console in Italia, sapreste che la vendita di console in Italia è aumentata del 111% nel corso del 1991, ed in Europa il Megadrive e il Super NES impazzano letteralmente. Secondo alcuni, fra pochi anni il mercato sarà dominato dalle console e dal PC, ipotesi che negli Usa è già realtà. Chissà perché più mi guardo attorno e più leggo lettere come la vostra e più me ne convinco.

2) Non capisco quale senso abbia abbia privilegiare la quantità a discapito della qualità ("la pirateria consente di accaparrarsi tutte le ultime novità a prezzo irrisorio, piuttosto che passare ad un sistema che gli permetterebbe di comprare al massimo un paio di titoli al mese", cito testualmente). Per usare l'azzeccatissima espressione di Simone Crosignani di C+VG, a chi importa vedersi tremila giochi per Amiga, "dove più della metà che escono sono semplicemente ridicoli"? È evidente che non avete mai visto con quanta attenzione e cura vengano realizzati molti giochi per console, cosa che si trova, ahimè, molto più raramente, in proporzione, nei giochi per home computer. Questo perché le software house per console riescono a realizzare ricavi dalla vendita di software tali da poter investire poi più capitali nella realizzazione di giochi.
Inoltre, per il semplice fatto che una media software house che si dedica alla realizzazione di giochi per console sta economicamente meglio di una media software house europea che si occupa di giochi per home computer, può permettersi il lusso di far uscire sul mercato meno titoli dell'altra, con il vantaggio, però che le emissioni sono nella maggioranza dei casi più curate. La software house per home computer, deve sfornare più titoli per sopravvivere, e quindi è costretta a curare meno la tecnica, soffocata da tempi e scadenze proibitive.

3) È evidente che la mia considerazione sul fatto che è possibile divertirsi anche con pochi titoli all'anno, originali, non può che suonare assurda a chi è "costretto" a visionare l'intera produzione software altrimenti muore, a chi pensa di divertirsi allineando in un raccoglitore anonimo da 500 posti altrettanti dischetti blu etichettati (mi è piaciuta l'espressione "personalizzandoli": cosa fate, dei graffiti propiziatori?), dissacrando il valore del videogioco e riducendo quello che molti considerano opere d'arte a biechi oggetti di consumo che lasciano il tempo che trovano. Dal momento che siete un bel gruppo potreste benissimo comprare dei giochi diversi e scambiarveli, ma forse questo risulta troppo noioso e banale, perché legale, a chi ama tanto "il gusto tutto piratato" di scoprire i segreti dei giochi.

4) Conosco benissimo la situazione di Napoli, per il fatto che ho l'occasione di soffermarmici per ragioni familiari qualche settimana all'anno. Non sono cieco e ipocrita e vedo benissimo le bancarelle che vendono film in prima visione per le strade, cassette musicali doppiate vendute con la copertina fotocopiata, videogiochi piratati venduti nelle edicole, e naturalmente negozi che illegalmente svolgono attività di pirati, ma mi sembra abbastanza retorico e moralistico (questo sì) passare per vittime piegate dagli eventi: è troppo facile dire "lo fanno tutti", quello significa non assumersi le proprie responsabilità e delegare agli altri il proprio potere decisionale. Il fatto è, diciamolo chiaro e tondo, che preferite essere dei complici dei pirati e pagare poco i giochi, piuttosto che risparmiare e fare qualche piccola rinuncia per comprare l'agognato sollazzo. Pretendete forse che vi dica "bravi!"?

5) I trainer: grandiosa invenzione. Permettono di avere vite infinite, energia infinita, armi infinite, cominciare a giocare dal livello prescelto sin dalla prima partita, mi domando per quale strano motivo non ci sia l'opzione per vedere direttamente la schermata finale e lo schermo dei titoli... Ma vi sembra giocare? Ma cosa significa "giocare" per voi? Finire un gioco in mezz'ora, senza pericolo di venire colpiti dagli avversari, di "perdere una vita", per poi riporre il dischetto blu (personalizzato, mi raccomando) nello scrigno della felicità, leggi contenitore da 500 posti, dopo l'apparizione della agognata scritta GAME OVER? Il trainer, grande invenzione! Un tempo era possibile cercare da soli le password, per evitare di ricominciare sempre da capo, scoprire i diabolici cheat mode dei programmatori, era possibile raggiungere in modo genuino punteggi record, cercare di battere i risultati dell'amico, auspicando una pubblicazione su ZZAP! (erano i tempi dello SCORE LORD). Oggi i termini "record" e "gioco finito" non hanno più senso, la pappa pronta è lì, basta selezionare "yes" all'opportuna richiesta. E non ditemi che si può benissimo scegliere no, proprio voi che comprate giochi piratati perché c'è la pirateria, è lì, sarebbe stupido non farlo. Trainare un gioco è come leggere un bigino con la pretesa di aver letto il libro, vedere un film in cassetta con l'avanzamento veloce per arrivare al finale in meno di dieci minuti... Quello sì che è divertimento!

6) È troppo facile dire che "se" i giochi costassero meno, diventereste "dei fervidi sostenitori" dell'originale, perché non è così. A parte il fatto che non ritengo i prezzi dei giochi di qualità eccessivi (e vi ricordo che io compro i giochi che mi interessano, visto che in redazione debbono giocare tutti e, parlando di console, non riceviamo la totalità del software), la pirateria non scomparirebbe affatto con un abbassamento dei prezzi. Anzi, è la causa prima dell'aumento del costo degli originali. L'intelligente risata che ha accompagnato la notizia che la protezione hardware della Ocean non è servita è totalmente fuori luogo. Ride bene chi ride ultimo: quando avrete ucciso il vostro computer e non avrete più giochi o comunque software di qualità infima, sarà una ricca e pasciuta Ocean che si occupa solo di console a sghignazzare, e riguardando il raccoglitore una domanda sorgerà spontanea... Ne è valsa la pena?

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 500 PLUS Commodore+joystick		680.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia	new	chiedere
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia		1.240.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Monitor Vga 1024x768 0,28 dot pich (funziona anche con antiflicker Amiga)	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb		58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock		72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!		280.000
Espansione Amiga 500 4MB	new	459.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000
Espansione Amiga 2000		340.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms	1.290.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms	1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	1.900.000
Hard disk 20/40/60/85MB 2.5 " con controller at-bus per amiga	chiedere!!

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	320.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno passante con interruttore	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000
Action replay III A500	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	120.000

NOVITA' AMIGA

TELEFONARE

- Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
- Speedy 68000 16Mhz A500/2000
- Hurricane 68030 25mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
- Hurricane 68030 50mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
- Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
- Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
- Mercury 68040 4Mb espandibili 32mb Amiga 2000/3000
- Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
- Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
- Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
- Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

Pc-compatibili

PC 286 16/21	1.000.000
PC 386SX 25	1.600.000
PC 386DX 25	1.800.000
PC 386DX 33 64 cache	2.000.000
PC 386DX 40 64 cache	2.350.000
PC 486DX 33 64 cache	2.800.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	240.000
Soundblaster professional	440.000
Videon III per Pc	600.000
Tavoletta grafica Summascketch II	850.000
Tavoletta grafica 12x12 + penna mouse	450.000
Scanner Logitech 256 tonalita'di grigio	480.000
Scanner A4 Fujitsu tonalita' grafica	telefonare

Greit Valley Production

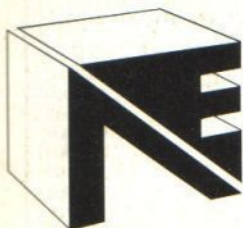
Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	1.674.000
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	2.658.000
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

OFFERTA!!!

A500plus 2mb di memoria
monitor 1084s
drive esterno con interuttore passante
2 contenitore dishi da 40/50 posti
tappetino mouse e porta mouse da muro
£.1.260.000

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 MS-DOS
TEL.049/8976787 AMIGA/GVP
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
FAX 049/8976414

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

GVP POINT

RIVENDITORE AUTORIZZATO

NEWEL® srl

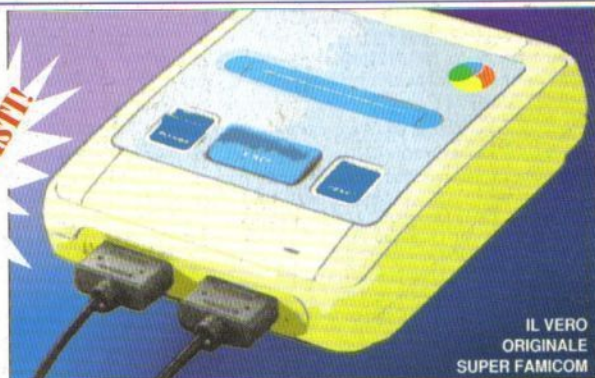
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

Tutti i giochi qui sotto descritti sono realmente disponibili; salvo esaurimento delle scorte

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

IL VERO ORIGINALE SUPER FAMICOM

NEO GEO + ALIMENTATORE + CAVO SCART L. 588.000

JOYSTICK MAX 330 L. 118.000
MEMORY CARD L. 58.000

Gioco		Prezzo
ALPHA MISSION II *	L.	**238.000**
BASEBALL STAR P. *	L.	**188.000**
BLUE'S JOURNEY *	L.	**188.000**
BURNING FIGHT	L.	288.000
CROSSED SWORD	L.	288.000
EIGHT MAN	L.	288.000
FATAL FURY	L.	288.000
FOOTBALL FRENZY	L.	348.000
GHOST PILOT *	L.	**238.000**
GOLF TOP PLAYER *	L.	**188.000**
KING OF THE MONSTERS *	L.	**238.000**
LAST RESORT	L.	288.000
LEAGUE BOWLING *	L.	**128.000**
LEGEND OF SUCCESS OF JOE	L.	288.000
MAGICIAN LORD *	L.	**188.000**
MUTATION NATION	L.	288.000
NAM 75 *	L.	**98.000**
NINJA COMBAT *	L.	**188.000**
OYBER LIP *	L.	**99.000**
PUZZLED *	L.	**98.000**
RIDING HERO *	L.	**188.000**
ROBO ARMY *	L.	**238.000**
SENGOKU *	L.	**238.000**
SOCCER BRAWLN	L.	288.000
SOCCER FRENZY	L.	348.000
SUPER BASEBALL IN THE YEAR 2020 *	L.	**238.000**
SUPER SPY *	L.	**188.000**
TRASH RALLY	L.	288.000

* OFFERTE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

RICHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO

SUPER FAMICOM L. 428.000

OFFERTA!

SUPER FAMICOM CON IL GIOCO "SUPERMARIO LAND" L. 498.000

Gioco		Prezzo
ACRAISERS	L.	78.000
ADDAMS FAMILY	L.	138.000
AREA BB	L.	98.000
ARIANA	L.	138.000
ASTROLAISER	L.	98.000
AUGUSTA GOLF	L.	138.000
BARD'S NIGHTMARE	L.	138.000
BATTLE COMMAND	L.	148.000
BATTLE DODGEBALL	L.	138.000
BATTLE GRAND PRIX	L.	138.000
BIG RUN	L.	98.000
B. LAMBEER C. BASKET	L.	138.000
BLUES BROTHERS	L.	148.000
BOWEUZAL	L.	88.000
BULLS VS LAKERS	L.	128.000
CASTELVANIA/DRAGULA	L.	148.000
CHESS MASTER	L.	128.000
COTRA SPIRITS	L.	128.000
D-FORCE	L.	138.000
DARIUS TWIN	L.	118.000
DIMESION FORCE	L.	138.000
DODGE DANPEI	L.	138.000
DRAGON'S LAIR	L.	148.000
DREAM TV	L.	128.000
DUAGEON MASTER	L.	148.000
EARTH DEFENCE FORCE	L.	128.000
EQUINOX	L.	138.000
F1 EXAUST HEAT	L.	138.000
F1 ROC	L.	138.000
FINAL FANTASY	L.	138.000
FINAL FIGHT	L.	128.000
FINAL FIGHT GUY	L.	138.000
FIRE PRO-WRESTLING	L.	148.000
GAMBA L. BASEBALL	L.	128.000
GOEMON	L.	128.000
GPX CYBER FORMULA	L.	138.000
GRADIUS III	L.	108.000
GUNDAM '91	L.	108.000
HOLE IN ONE	L.	138.000
HOOK	L.	138.000
HYPER ZONE	L.	98.000
JHON M. FOOTBALL	L.	138.000
JOE AND MAC	L.	128.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L.	138.000
LEMMINGS	L.	128.000
MAGICAL TARUTO	L.	128.000
MATTRICK HERO	L.	128.000
MISTICAL NINJA	L.	148.000
MONDEY JIRO	L.	128.000
NCAA BASKETBALL	L.	148.000
PACHINKO WARS	L.	138.000
PAPER BOY	L.	98.000
PGA TOUR GOLF	L.	138.000
PILOT WINGS	L.	98.000
POPOLOUS	L.	78.000
PRO BASEBALL	L.	128.000
PRO FOOTBALL	L.	128.000
PRO SOCCER	L.	128.000
RAIDEN DENSETSU	L.	128.000
RANMA 1/2	L.	148.000
RIVAL TURF	L.	118.000
ROBOCOP II	L.	138.000
ROCKETEER	L.	128.000
RPM RACING	L.	118.000
SD GREAT BATTLE	L.	128.000
SILVER SAGA	L.	148.000
SIM CITY	L.	98.000
SIM EARTH	L.	98.000
SMASH TV	L.	128.000
SOUL BLADER	L.	98.000
SPANKY'S QUEST	L.	128.000
SPINTAGE WORLD	L.	138.000
S. ADVENTURE ISLAND	L.	148.000
SUPER ALESTE	L.	148.000
SUPER BATTLE TANK	L.	138.000
S. CHINESE WORLD	L.	98.000
SUPER EDF	L.	138.000
SUPER FAMISTA	L.	138.000
S. FIRE PRO-WRESTLING	L.	138.000
S. FORMATION SOCCER	L.	138.000
S. GHOUST & GHOST	L.	118.000
SUPER MARIO WORLD	L.	118.000
SUPER MOMOTARD II	L.	138.000
SUPER OFF-ROAD	L.	118.000
SUPER PINBALL	L.	148.000
SUPER R-TYPER	L.	138.000
SUPER STADIUM	L.	118.000
SUPER TENNIS	L.	118.000
SUPER WAGYAN LAND	L.	118.000
SUPERVALIS	L.	138.000
SUZUKY AGURI'S F1 SPEED	L.	138.000
SYVALION	L.	138.000
THUNDER SPIRITS	L.	118.000
TOP RACER	L.	128.000
ULTIMATE FOOTBALL	L.	138.000
ULTRA BASEBALL	L.	128.000
WONDER BOY	L.	148.000
XARDION	L.	138.000
Y'III	L.	118.000
ZELDA	L.	148.000

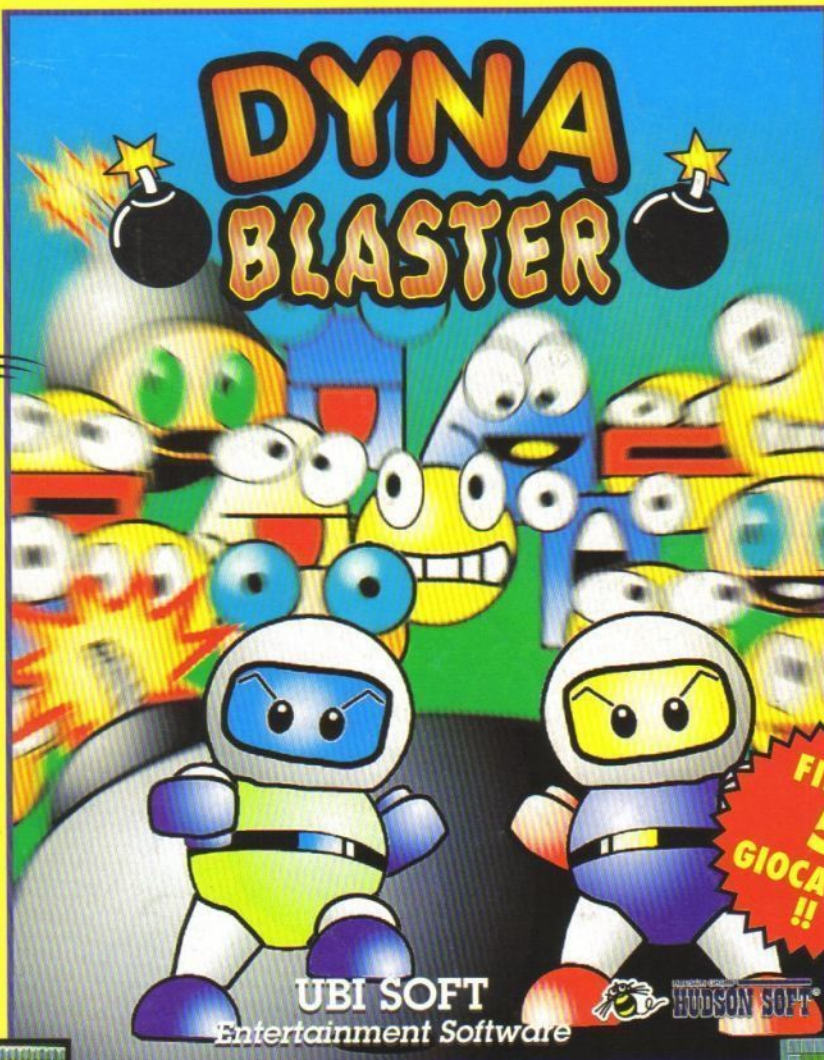
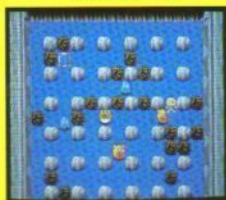
PC ENGINE GT L. 548.000

Vasto assortimento giochi!

Il successo della sala giochi ora anche sul vostro computer.

Il sogno diventa realtà, se giocate da soli è un'impresa straordinaria e avvincente, ma in cinque giocatori è davvero esaltante! Dyna Blaster è un titolo che non potete assolutamente perdere. Il divertimento è garantito!

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

Raccogliete le icone per ottenere più bombe ed esplosioni programmate o più potenti.

Non distruggete le icone o vi troverete in grossi guai!

Nella modalità a cinque giocatori, chi vi sta di fronte può essere sia vostro alleato che vostro nemico, a seconda della situazione.

Screen shots Amiga

DUNE™

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.

PER PC

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA

Virgin GAMES